

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

RECEIVED

JUL 29 2002

Technology Center 2600

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office

出願年月日  
Date of Application:

2001年 3月 2日

CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

出願番号  
Application Number:

特願2001-059345

ST.10/C ]:

[JP2001-059345]

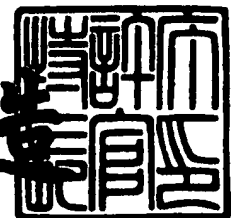
出願人  
Applicant(s):

株式会社スクウェア

2002年 5月27日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2002-3039334



RECEIVED

JUL 29 2002

*8/1/02*

P21975.P10

Technology Center 2600

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Hiroshi MINAGAWA et al.

Appln No. : 10/084,322

Group Art Unit : 2671

Filed : February 28, 2002

Examiner :

For : ELECTRONIC COMIC VIEWING APPARATUS AND METHOD AND  
RECORDING MEDIUM

**SUPPLEMENTAL CLAIM OF PRIORITY  
SUBMITTING CERTIFIED COPY**

Commissioner of Patents and Trademarks  
Washington, D.C. 20231

Sir:

Further to the Claim of Priority filed February 28, 2002 and as required by 37 C.F.R. 1.55, Applicant hereby submits a certified copy of the application upon which the right of priority is granted pursuant to 35 U.S.C. §119, i.e., of Japanese Application No. 2001-059345, filed March 2, 2001.

Respectfully submitted,  
Hiroshi MINAGAWA et al.

Will. B. Zydor Reg. No.  
Bruce H. Bernstein  
Reg. No. 29,027

*41,568*

July 23, 2002  
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.  
1941 Roland Clarke Place  
Reston, VA 20191  
(703) 716-1191

特2001-059345

【書類名】 特許願  
【整理番号】 01P00007  
【あて先】 特許庁長官  
【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー  
株式会社スクウェア内

【氏名】 皆川 裕史  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー  
株式会社スクウェア内

【氏名】 属 裕司  
【特許出願人】  
【識別番号】 391049002  
【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】  
【識別番号】 100103757  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 秋田 修

【選任した代理人】  
【識別番号】 100093182  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 南野 貞男

【手数料の表示】  
【予納台帳番号】 064460  
【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】  
【物件名】 明細書 1  
【物件名】 図面 1

【物件名】            要約書    1

【包括委任状番号】    0101055

【プルーフの要否】    要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 電子マンガ閲覧プログラム、記録媒体、閲覧方法及び装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムであって、

前記吹出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納する

ことを特徴とするプログラム。

【請求項 2】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹出し内に表示することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】 前記吹出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 6】 少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 7】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 8】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧

するためのプログラムを格納した記憶媒体であって、

前記吹出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納する

ことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 9】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 10】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 11】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹出し内に表示することを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 12】 前記吹出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 13】 少なくとも 1 つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 14】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順序に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 15】 各ページが少なくとも 1 つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための電子マンガ閲覧装置であって、

前記吹出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納する

ことを特徴とする電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 6】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 7】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 8】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹出し内に表示することを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 9】 前記吹出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 0】 少なくとも 1 つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 1】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 2】 各ページが少なくとも 1 つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための閲覧方法であって、

前記吹出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納する

ことを特徴とする閲覧方法。

【請求項 2 3】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 4】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中

の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 5】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示することを特徴とする請求項 1 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 6】 前記吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 7】 少なくとも 1 つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 8】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、コンピュータ等の画面上に表示される電子漫画における登場人物の吹き出し、及びコマの表示に関するものである。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

従来漫画をコンピュータ等の画面上に表示する場合、紙の上にかかれた漫画をイメージスキャナなどで読み込ませたイメージデータを、そのまま表示するなどを行っていた。そのため、画像データとセリフデータとは一緒に格納されており、登場人物のセリフを表す吹き出しは、紙面の上にかかれた通りにコマごとに表示されていた。

【0 0 0 3】

【発明が解決しようとする課題】

そのため、セリフ文字だけを独立して変更すること、例えば、セリフ文字はコマ



の大きさに対して常に一定の倍率で表示されることになり、表示方法に応じて、例えばコマの大きさに合わせて、任意にセリフ文字の大きさを変更することは出来なかった。

【 0 0 0 4 】

また、セリフ文字を一文字ずつ、または一コマずつ等の順序で表示することが出来なかった。また、セリフ、または一コマをフェードイン、フェードアウトといった形式で表示することが出来なかった。

更に、セリフを他の文字に置換えたり、例えば、日本語を英語に変換して表示することも出来なかった。

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、上記した課題に鑑み、コンピュータ等の画面上に表示された漫画において登場人物の吹き出しについて、表示の順序、表現方法またコマ全体の表示方法等を自在に表現可能とするプログラムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムであって、吹き出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納するプログラムが得られる。

【 0 0 0 7 】

また、他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示していくプログラムが得られる。

一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうプログラムが得られる。

【 0 0 0 8 】

また、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出

し内に表示するプログラムが得られる。

【 0 0 0 9 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、吹出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示するプログラムが得られる。

また更に、少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうプログラムが得られる。

【 0 0 1 0 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくプログラムが得られる。

【 0 0 1 1 】

更に他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムを格納した記憶媒体であって、吹き出し部とコマ画像を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフを文字データとして画像データとは別に格納する記憶媒体が得られる。

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示して記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 2 】

更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なう記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 3 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを吹き出し内に表示する記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 4 】

更に他の本発明の一実施形態によると、吹き出し部に、セリフを所定の順序で一

文字ずつ表示する記憶媒体が得られる。

更に他の本発明の一実施形態によると、少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なう記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 5 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順序に従って、セリフを順次表示していく記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 6 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための電子マンガ閲覧装置であって、吹き出し部とコマ画像を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフを文字データとして画像データとは別に格納する電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 7 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示していく電子マンガ閲覧装置が得られる。

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なう電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 8 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示する電子マンガ閲覧装置が得られる。

また、他の本発明の一実施形態によると、吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示する電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 9 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、少なくとも1つのコマがその吹

き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なう電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 2 0 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していく電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 2 1 】

また、他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための閲覧方法であって、吹出し部とコマ画像を画像データとして格納し、吹出し部に表示するセリフを文字データとして画像データとは別に格納する閲覧方法が得られる。

【 0 0 2 2 】

【発明の実施の形態】

本発明による電子マンガ閲覧プログラムの実施形態の一例について、添付の図を参照しながら説明していく。

まず、本発明による電子マンガ閲覧プログラムを実現するための、ネットワークシステムの一例について、添付の図を参照しながら説明していく。

【 0 0 2 3 】

図 1 は、本実施形態を実現することが出来るネットワークゲームシステムのシステム構成の一例を示す。ここで、102はサーバ群を示しており、ユーザーの認証を行なうための認証サーバ群102aと、メッセージの管理を行なうためのメッセージサーバ群102b、メールの管理をするためのメールサーバ群102d、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群102g、そして、本発明によるマンガを処理するためのマンガサーバ群e、f等からなる。

【 0 0 2 4 】

図 2 は、上述のシステム構成において、本実施形態では、クライアントシステムとして、家庭用のビデオゲーム機とした場合について述べる。

上述のシステム構成において、本実施形態では、クライアントシステムを家庭用のビデオゲーム機とした場合について説明する。

## 【 0 0 2 5 】

図 2 は、家庭用のビデオゲーム機であるクライアントシステム 1 0 3 a、1 0 3 b、1 0 3 c の使用環境を説明している。これらクライアントシステムは通信ネットワーク 1 0 1 を介してサーバ群 1 0 2 と接続されている。

## 【 0 0 2 6 】

クライアントシステム 1 0 3 a は、ゲーム機本体 2 0 1、テレビ受像機 2 0 2 及びコントローラ 2 0 3 を含む。同様に、クライアントシステム 1 0 3 b はゲーム機本体 2 0 4、テレビ受像機 2 0 5 及びコントローラ 2 0 6 を含み、クライアントシステム 1 0 3 c は、ゲーム機本体 2 0 7、テレビ受像機 2 0 2 8 及びコントローラ 2 0 9 を含む。

## 【 0 0 2 7 】

ゲーム機本体 2 0 1 はビューアを起動し、サーバ群 1 0 2 へアクセスする。テレビ受像機 2 0 2 はゲーム機本体 2 0 1 からの画像及び音のデータを出力する。コントローラ 2 0 3 は、ユーザの指示をゲーム機本体 2 0 1 に入力する。

## 【 0 0 2 8 】

図 3 は、ゲーム機の本体のシステム構成図を示す。図 3 において、ゲーム機本体 2 0 1 は、CPU 2 0 1 a、システムメモリ 2 0 1 b、VRAM 2 0 1 c、画像制御モジュール 2 0 1 d、音制御モジュール 2 0 1 e、メモリカードスロット 2 0 1 f、I/O インターフェース 2 0 1 g、CDROM ドライブ 2 0 1 i を含む。

## 【 0 0 2 9 】

CPU 2 0 1 a は、システムメモリ 2 0 1 b にロードしたあるいは記憶されているプログラムの制御手順に従い、ゲーム機本体 2 0 1 全体の制御を行なう。

システムメモリ 2 0 1 b は、ROM、RAM 等を含む。ROM は BIOS プログラムが含まれており、RAM は制御用データ及び CDROM ドライブ 2 0 1 i の CDROM からロードされたビューアプログラムが一時記憶される。

## 【 0 0 3 0 】

VRAM201cは、テレビ受像機208へ表示するための画像データを展開し一時記憶する。画像制御モジュール201dはテレビ受像機208へ表示するための画像データを制御する。音制御モジュール201eはテレビ受像機208で出力するための音データを制御する。

## 【0031】

メモ리카ードスロット201fは、CPU201aがビューアを起動時に参照するデータを記憶してあるメモ리카ードを差し込むためのインタフェースである。I/Oインターフェース201gは、テレビ受像機202またはコントローラ203等の外部機器とゲーム機本体201とのデータの入出力を行なう。通信インターフェース201hは通信ネットワーク101との通信制御を行なう。

## 【0032】

CDROMドライブ201iは、プログラムを記憶したCDROMを駆動しそのプログラムを読み取る。本実施形態では、ビューアプログラムを記憶したCDROMがCDROMドライブ201iにより読み出され、ビューアプログラムがシステムメモリ201bのRAMへロードされる。

## 【0033】

続いて、所定の手続きを行ないビューアプログラムを起動すると、図4に示すビューアの画面が表示される。図5において、ビューアメニュー画面501には、アカウント502、ナビゲータコマンドボタン503、ゲームコマンドボタン504、スポーツコマンドボタン505、ミュージックコマンドボタン506、マンガコマンドボタン507等が表示されている。

## 【0034】

ここで、ユーザーが、マンガコマンドボタン507を選択決定すると、マンガサーバ群102e、102fへアクセスして、マンガを閲覧するためのマンガ閲覧ツールが起動される。

## 【0035】

そうすると、マンガ閲覧ツール上にマンガ選択画面（図示せず）が表示される。ここで、所定のボタン操作をすることにより、図5に示すマンガの画面が表示される。

## 【 0 0 3 6 】

図 5 は、いわゆる見開きの状態を示している。これは、通常、雑誌を手にとって、見ている状態と同じになる。ここでは、以下「流し読みモード」と呼ぶこととする。

## 【 0 0 3 7 】

図 5 の左側に示す六コマのマンガに基づいて、本発明の詳細について以下に述べて行く。なお、ここで、マンガを閲覧する順序としては、(a) → (b) → (c) → (d) → (e) → (f) → (g) の順で閲覧するものと予め設定されている。以下、各コマをそれぞれ、コマ a、コマ b、コマ c、コマ d、コマ e、コマ f、コマ g と呼ぶこととする。

## 【 0 0 3 8 】

ここで、登場人物が話すセリフ 5 3 を表示する部分を吹出し部 5 2 と呼び、また、それ以外の画像部分をコマ部と呼ぶこととする。

まず、本発明による「コマ送り」機能について、説明を行なう。

## 【 0 0 3 9 】

この機能は、マンガを一コマずつ、順番に表示する機能である。以下、上記した「流し読みモード」に対して、このモードは、「注目モード」と呼ぶこととする。

## 【 0 0 4 0 】

この「注目モード」を選択すると、まず最初に図 6 に示すコマが表示される。これは、図 5 のコマ a が、ズームアップ表示されたものであり、図 5 のコマ a が、そのコマの大きさに応じて、画面上で最適な大きさで表示されるように、自動的に拡大されて表示される。

## 【 0 0 4 1 】

続いて、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図 7 に映像が切り替わる。このコマは、図 5 b に対応しており、図 6 に示すコマと同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

更に、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図 8 に映像が切り替わる。このコマは、図 5 c に対応しており、図 6 に示すコマ

と同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

【 0 0 4 2 】

但し、このコマの場合、横長のコマであるため、図 8 に示すように、コマの横幅が、画面表示可能領域の横幅に応じて設定されるため、画面上では、コマ a 及びコマ b の下側の一部、またコマ d 及びコマ f の上側の一部が表示されることとなる。

【 0 0 4 3 】

次に示す図 9 は、コマ c をズームアップ表示したものである。このズームアップ表示は、コントローラによる他の所定の操作により、行なわれる。ここで、表示される画面の領域は、ユーザーの操作により、移動する。またこの時、ズームの倍率もユーザーの操作に応じて変更される。

【 0 0 4 4 】

更に、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図 1 0、図 1 1、図 1 2 に映像が切り替わっていく。それぞれのコマは、コマ d、コマ e、コマ f に夫々対応しており、図 6 に示すコマと同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

【 0 0 4 5 】

また、図 1 2 に示すように、コマの縦幅が画面表示可能領域の縦幅と等しく設定される場合には、コマ f の右方向に存在するコマ d、コマ f の左側の一部も、画面上に表示されることとなる。

【 0 0 4 6 】

上記した様に、本発明によるコマ送り機能を用いることにより、利用者は、自分に適した速さでマンガの一コマ、一コマを拡大し順番に見ていくことが可能となる。

【 0 0 4 7 】

続いて、本発明によるコマ全体のフェードイン、フェードアウト機能について述べていく。

図 1 3 は、図 5 の左側の図（コマ a からコマ f までを指す）において、コマ d が表示されていない図である。動作としては、フィルターが、コマ d 全体にフィ



ルターがかけられている。また、他の方法により、同様の効果を生じさせてもよい。

#### 【 0 0 4 8 】

次の図 1 4 は、コマ d が、薄く表示された状態を示している。

また次の図 1 5 は、コマ d が、図 1 4 より濃く表示された状態を示している。

同様に、図 1 6 は、コマ d が、更に濃く表示されている状態を示している。

そして、図 1 7 は、コマ d が、完全に表示された状態を示している。また、上記した操作を逆方向に行なうことにより、逆にコマ全体が逆に徐々に消えていくフェードアウト（薄くなっていく）効果を出すことが可能となる。

#### 【 0 0 4 9 】

このように、本発明による「コマ全体のフェードイン、フェードアウト機能」を用いることにより、コマ全体のフェードイン、フェードアウトという、従来の電子マンガ表示装置には無い効果を奏することが可能となり、利用者は自然にそのフェードイン（フェードアウト）効果のかけられたコマを注意を向けることとなる。

#### 【 0 0 5 0 】

また、この「コマ全体のフェードイン、フェードアウト機能」をかける対象領域の形状は、コマ全体はもちろん、円形、三角形、星型等の形状を採用することにより、より利用者の注意を引くことが可能となる。

#### 【 0 0 5 1 】

続いて、本発明による「セリフの言語の変換機能」について、述べていく。

図 1 8 ( a ) は、図 5 のコマ b において、セリフの部分の表示が無い場合を示している。

#### 【 0 0 5 2 】

ここで、日本語表記を選択した場合には、日本語によるセリフが吹き出しに挿入され、図 1 8 ( b ) に示す表示となる。一方、英語表記を選択した場合には、英語によるセリフが吹き出しに挿入され、図 1 8 ( c ) に示す表示となる。

#### 【 0 0 5 3 】

このように、ユーザーの選択に応じた言語に応じてセリフが、吹き出しに表示

されるため、予め複数言語に対応した文字データを備えておくことにより、多数の国々のユーザーが、同じマンガを楽しむことが可能となる。

## 【 0 0 5 4 】

また、図 1 8 ( a ) では、吹き出しが人物の右側と左側の両側に設けられているが、吹き出しを内容に応じて、右側の吹き出しを表示し、次に左側の吹き出しを表示することにより、実際の会話と同じ順序で表示することができる。

## 【 0 0 5 5 】

続いて、本発明によるセリフの順次表示機能について、述べていく。

図 1 9 は、図 5 のコマ f において、セリフの部分の表示が、「合」一字のみ表示されている場面を示している。

## 【 0 0 5 6 】

続いて、図 9 1 ( b ) は、図 1 9 ( a ) において更に一文字追加され「合格」の二文字が表示されている画面を表示しており、図 1 9 ( a ) が表示された状態から予め定められた時間が経過すると、図 1 9 ( b ) が表示されることになる。

## 【 0 0 5 7 】

以下同様に、図 1 9 ( c ) 、図 1 9 ( d ) 、図 1 9 ( e ) 、図 1 9 ( f ) 、図 1 9 ( g ) と場面が進むにつれて、「お」、「め」、「で」、「と」、「う」の文字が一字ずつ追加されて表示され、最終的には、図 1 9 ( g ) に示すように、「合格おめでとう」とセリフが全て表示される。

## 【 0 0 5 8 】

上記したように、セリフが一文字ずつ表示されることにより、利用者はセリフの内容を確実に把握することが容易になる。

## 【 0 0 5 9 】

次に、本発明による「セリフのフェードイン、フェードアウト機能」について述べていく。図 2 0 は、図 5 の左側の図（コマ a からコマ f までを指す）において、コマ f においてセリフが表示されていない図である。動作としては、フィルターが、コマ f の吹き出し部 6 1 全体にかけられている。また、他の方法により、同様の効果を生じさせてもよい。

## 【 0 0 6 0 】

次の図 2 1 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、薄く表示された状態を示している。また次の図 2 2 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、図 2 1 より濃く表示された状態を示している。

## 【 0 0 6 1 】

同様に、図 2 2 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、更に濃く表示されていく状態を示している。そして、図 2 3 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、完全に表示された状態を示している。

## 【 0 0 6 2 】

また、上記した操作を逆方向に行なうことにより、逆に吹き出し部内のセリフ全体が完全に表示された状態から徐々に消えて行くフェードアウト（薄くなっていく）効果を出すことが可能となる。

## 【 0 0 6 3 】

上記した本発明による「セリフのフェードイン、フェードアウト機能」によると、特定のコマの吹き出し部内のセリフが徐々に表示されてくるため、利用者は、その得意のコマに対して注意を向けるとともに、セリフの内容を把握することが容易になる。

## 【 0 0 6 4 】

続いて、本発明による「コマ毎の順次セリフ表示機能」について述べていく。

図 2 5 は、コマ a からコマ f までの全てのコマの吹き出し部が、空白の状態である。所定の操作を行なうことにより、コマ a の吹き出し部にセリフが書き込まれ、図 2 6 に示す、セリフが表示された状態である。

## 【 0 0 6 5 】

続いて、コマ b の吹き出し部にセリフが書き込まれ、図 2 7 に示す、セリフが表示された状態である。ここで、コマ a の吹き出し部は、表示されたままである。

引き続き、コマ c の吹き出し部にセリフが書き込まれ、図 2 8 に示す状態となる。ここで、コマ a 及びコマ b の吹き出し部は、表示されたままである。

## 【 0 0 6 6 】

そして、コマ f の吹き出し部にセリフが書き込まれ、図 2 9 に示す状態となる。

。ここでは、全てのコマの吹き出しにセリフが書き込まれている。

このように、本発明の「コマ毎の順次セリフ表示機能」によると、セリフがコマずつ、順を追って表示されるため、利用者は、マンガのストーリーにそって、セリフを読んでいくことが容易に出来る。

#### 【 0 0 6 7 】

また、すでにセリフが表示されたコマについては、セリフが引き続き表示された状態であるため、再度読み直すことが可能となる。その一方、これから読む部分については、そのコマに進むまではセリフが表示されないため、先のコマのセリフを早く読んでしまい、興味をそがれるといったことがなくなる。

#### 【 0 0 6 8 】

また、上記した例において、セリフを表示する場合、そのセリフの縁取りを例えば白色で行なうことにより、より鮮明に表示することが可能となる。また、縁取りの色を変更することにより、より利用者の注意をひくことが可能となる。

#### 【 0 0 6 9 】

次に、上記した機能を用いてマンガ閲覧を行う場合の一例について、図 3 0、3 1 に示すフローチャートを用いて、説明していく。

まず、マンガ閲覧ツールを起動する（S 1）。そうすると、マンガ選択画面となるので、ここでマンガの選択を行う（S 2）。次に、流し読みモードにするかの選択を行い（S 3）、流し読みモードで無ければ、注目モード（S 4）に進む。

#### 【 0 0 7 0 】

続いて、使用言語が日本語であるかそうで無いかの選択を行い（S 5）、日本語を選択すれば、日本語でセリフの表示を行う（S 7）。ここで、日本語を選択しなければ、英語でセリフの表示を行う（S 6）。

#### 【 0 0 7 1 】

一方、S 3 で流し読みモードを選択した場合、流し読みモードとなる（S 8）。続いて、コマの処理であるか、セリフの処理であるかの選択を行い（S 9）、コマ処理が選択された場合、S 1 9 に進む。ここで、フェードイン処理であるか否かが判断され（S 1 9）、フェードイン処理である場合は、フェードイン処理

を行ない（S 2 0）、そうでない場合は、S 2 1に進む。続いて、フェードアウト処理であるか否かが判断され、そうである場合は、フェードアウト処理が行われ（S 2 2）そうでない場合は、そのまま表示されることとなる。

【 0 0 7 2 】

また、S 9において、セリフ処理が選択された場合、一文字ずつの処理が否かが判断される。一文字ずつの処理が選択されれば、一文字ずつセリフが表示される（S 1 1）、そうでなければ、S 1 2に進み、コマ毎の表示であるかが判断される。ここでコマ毎の表示が選択されれば、コマ毎にセリフが表示される（S 1 3）。そうでなければ、S 1 4に進み フェードイン処理であるか否かが判断され（S 1 4）、フェードイン処理である場合は、フェードイン処理を行ない（S 1 5）、そうでない場合は、S 1 6に進み、フェードアウト処理であるか否かが判断される。ここで、フェードアウト処理である場合は、フェードアウト処理が行われ（S 1 7）そうでない場合は、そのまま表示されることとなる（S 1 8）。

上記した例はあくまでも一例であり、その他の組み合わせもあることはいうまでもない。

【 0 0 7 3 】

【発明の効果】

以上の述べたように、セリフ及び画像を自在に表示することが可能な電子マンガを提供できるプログラム、媒体、あるいは装置が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明によるカードゲームを実現するためのネットワークシステムの概念図である。

【図 2】 本発明による図 1 に示したネットワークにおいて、クライアントシステムとして家庭用ゲーム機を用いた場合の図である。

【図 3】 図 2 に示した家庭用ゲーム機のシステム構成図である。

【図 4】 本発明によるビューアを示す図である。

【図 5】 本発明による見開き表示を示す図である。

【図 6】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 7】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 8】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 9】 本発明によるズームアップを説明する図である。

【図 10】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 11】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 12】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 13】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。

【図 14】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。

【図 15】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。

【図 16】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。

【図 17】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。

【図 18】 本発明による日本語、英語の変換を説明するための図である。

【図 19】 本発明によるセリフを一文字ずつ表示するための説明図である。

【図 20】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 21】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 22】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 23】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 24】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 25】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 26】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 27】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 28】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 29】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 30】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 31】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

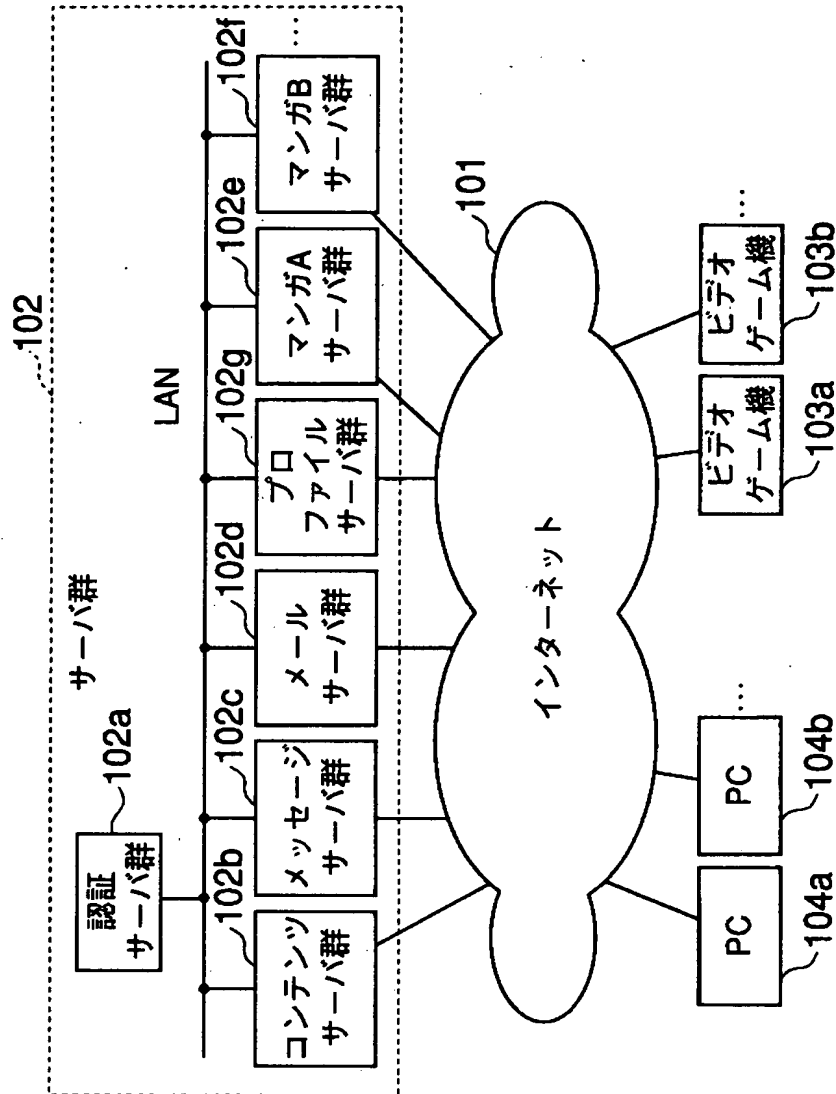
【符号の説明】

501 ビューアメニュー画面

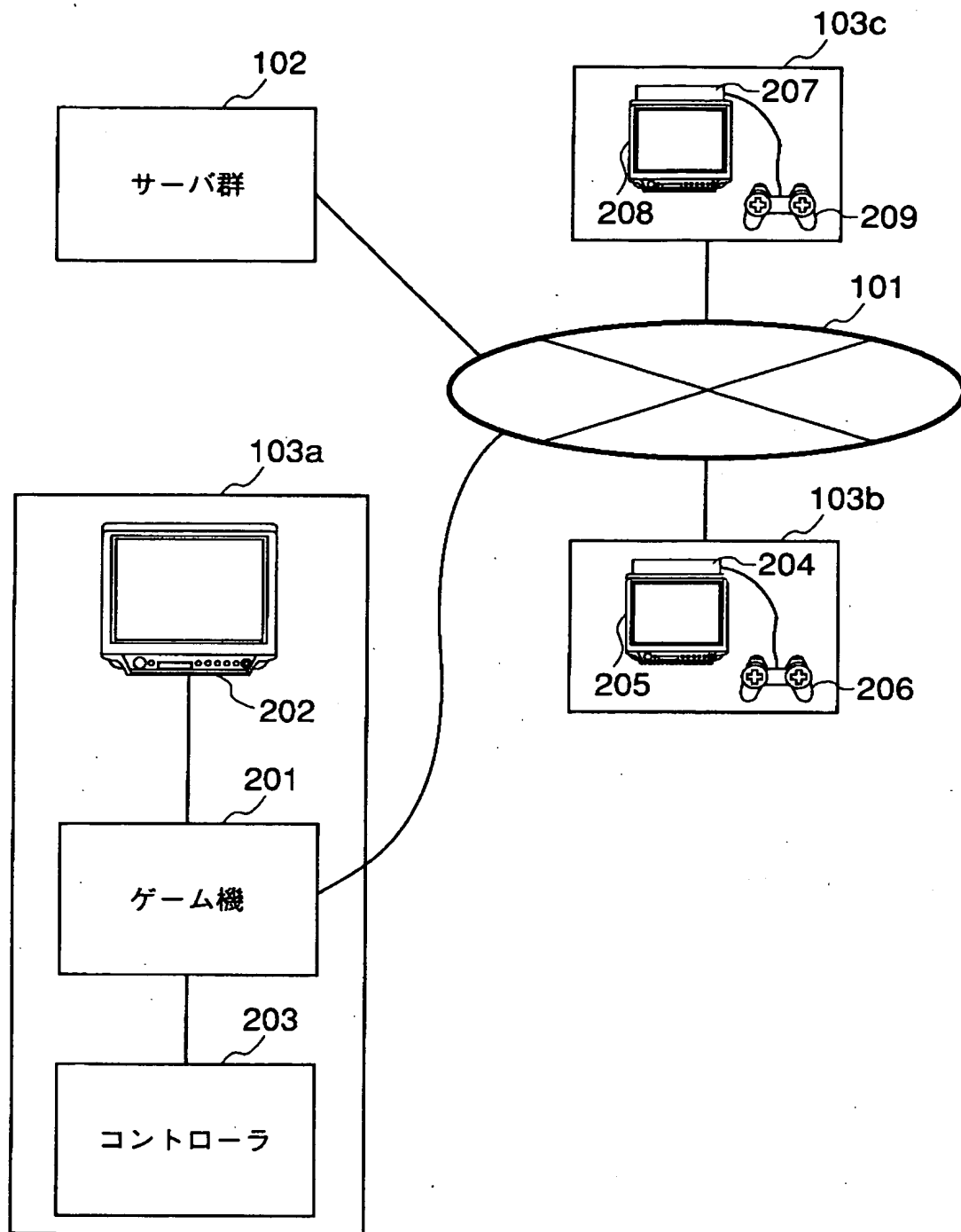
507 マンガコマンドボタン

【書類名】 図面

【図 1】

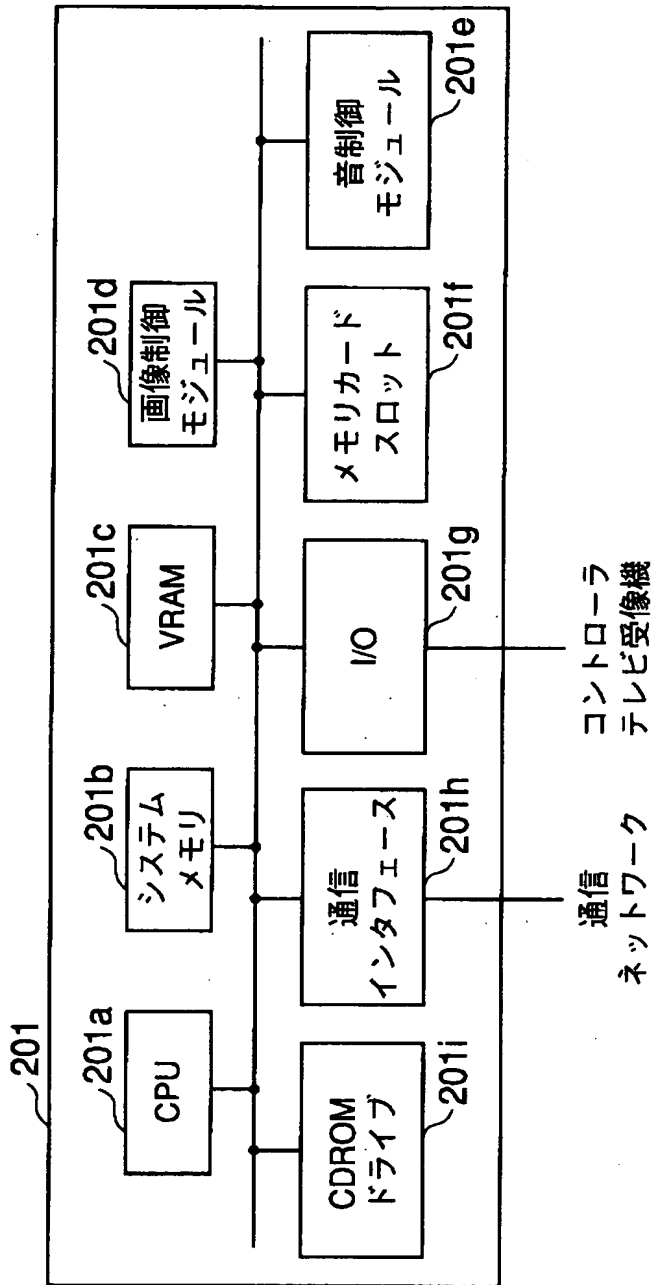


【図 2】

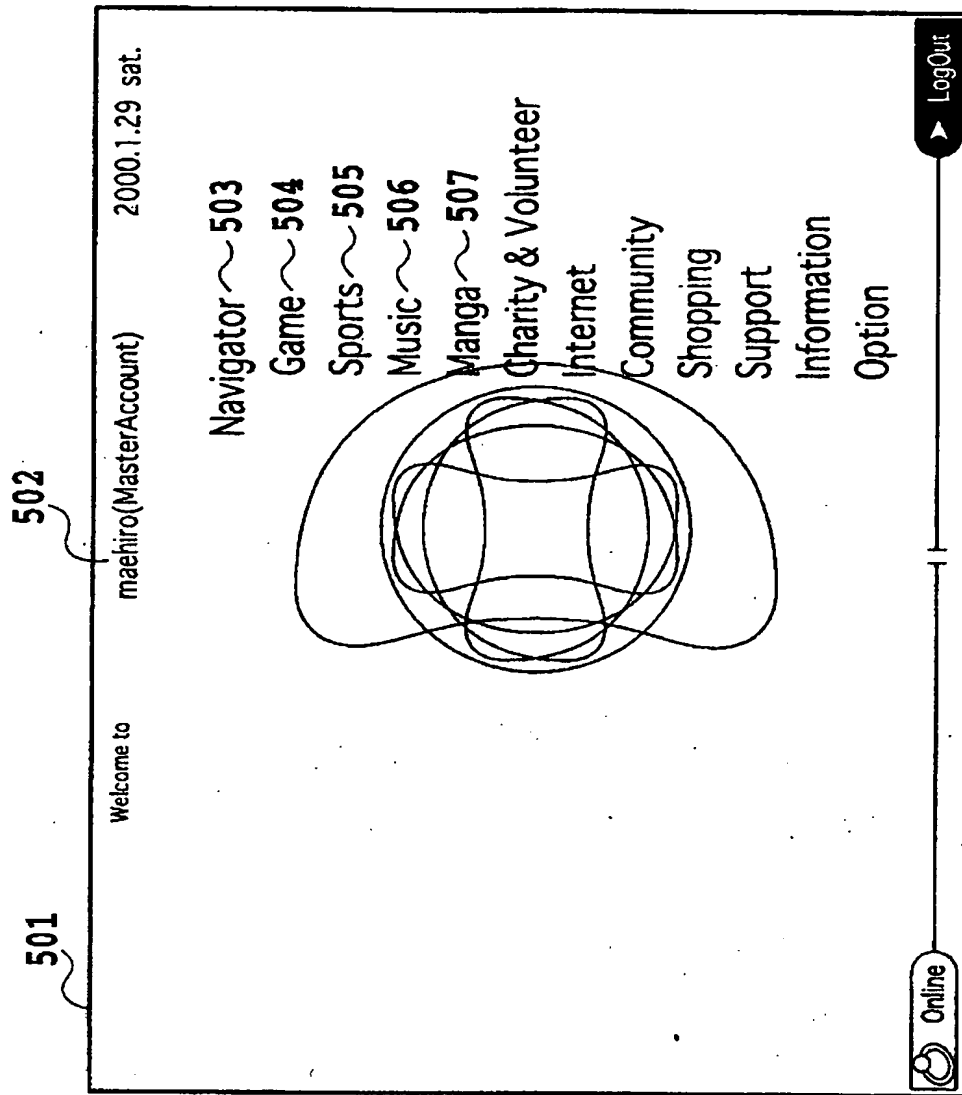




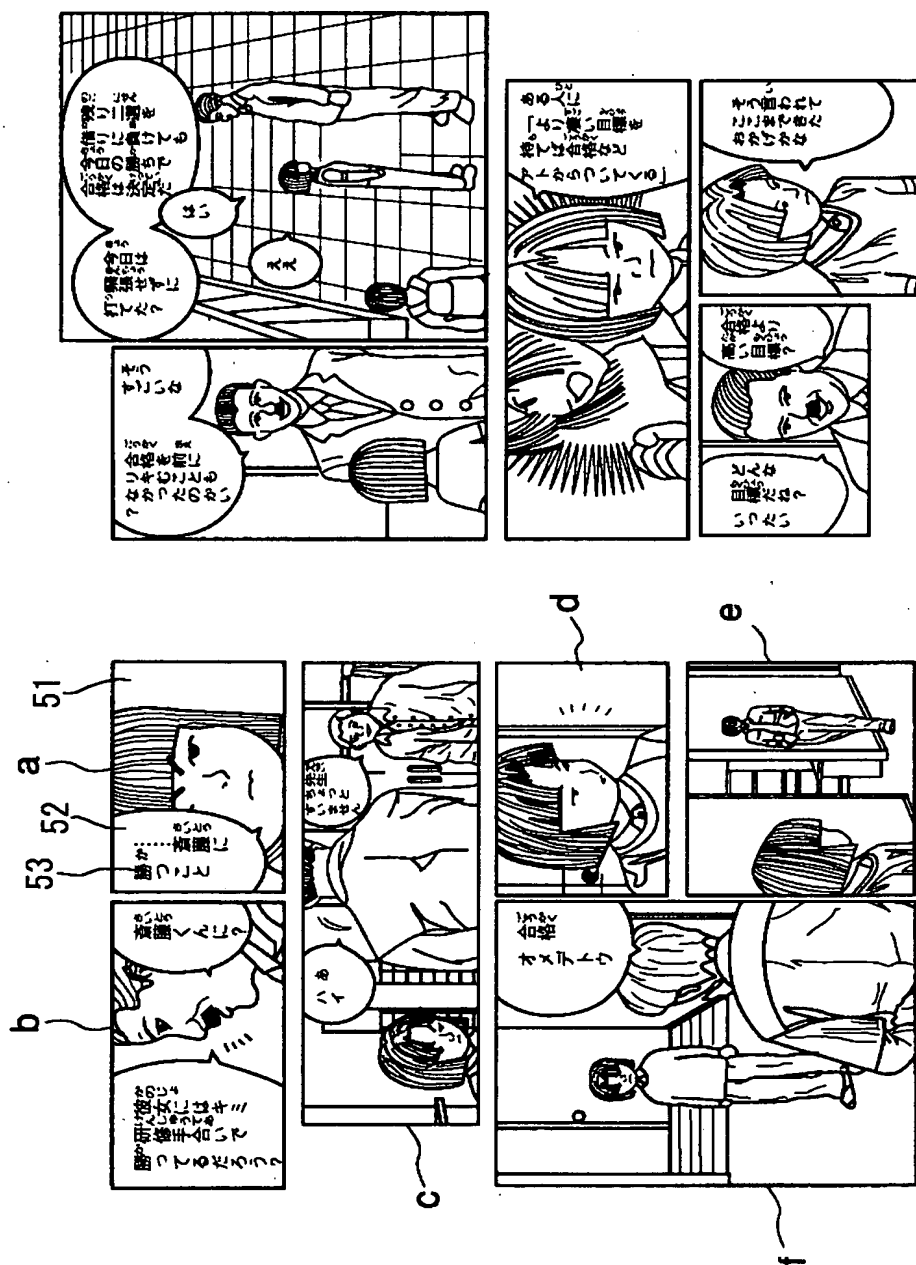
【図 3】



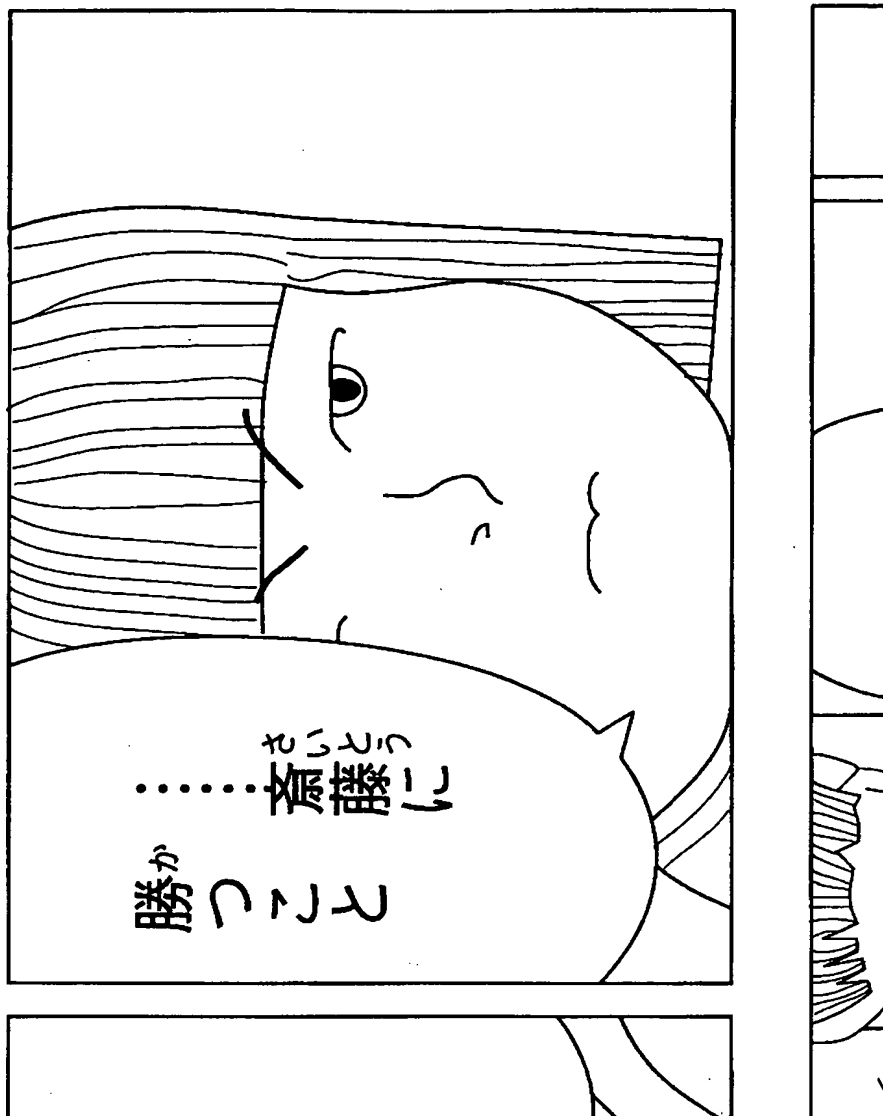
【図 4】



【図 5】



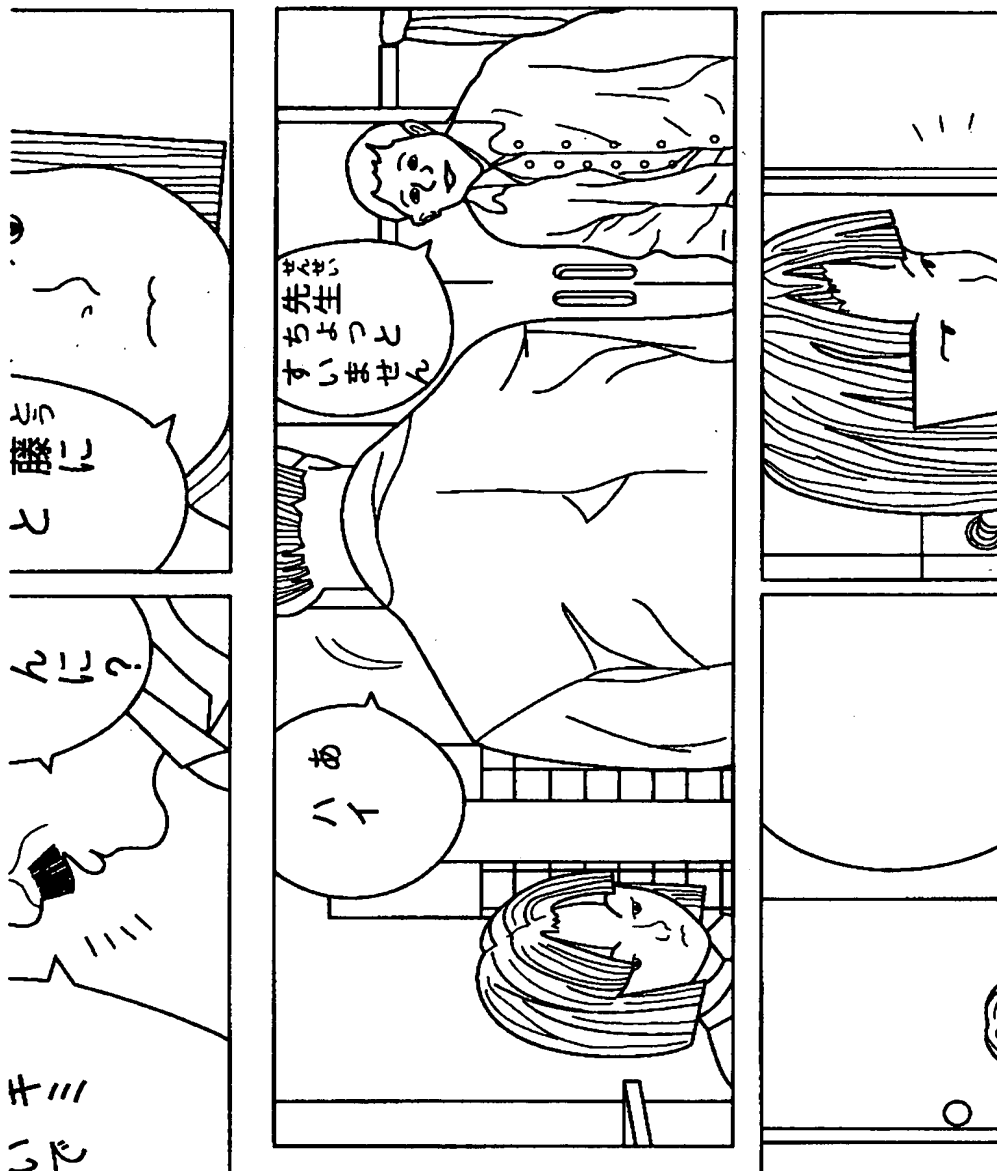
【図6】



【図7】



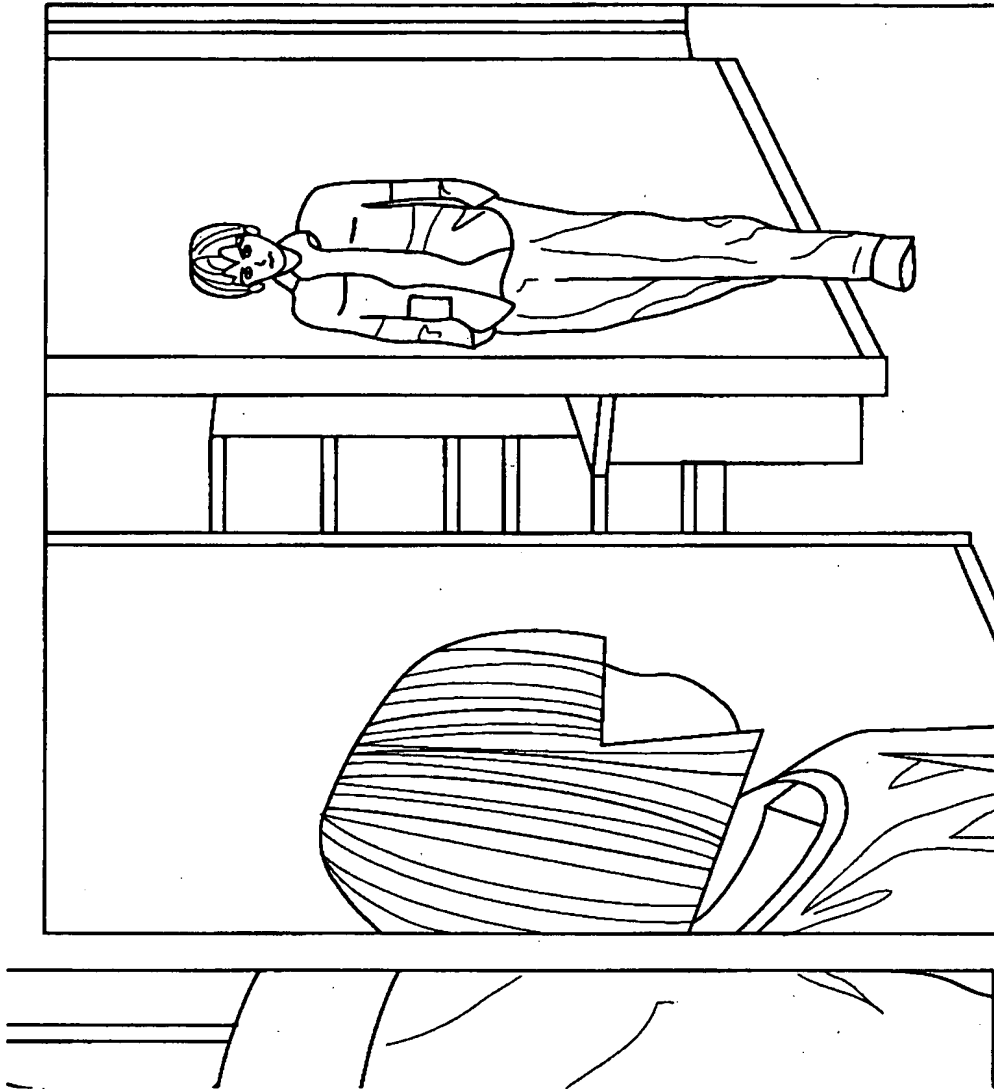
【図8】



【図9】

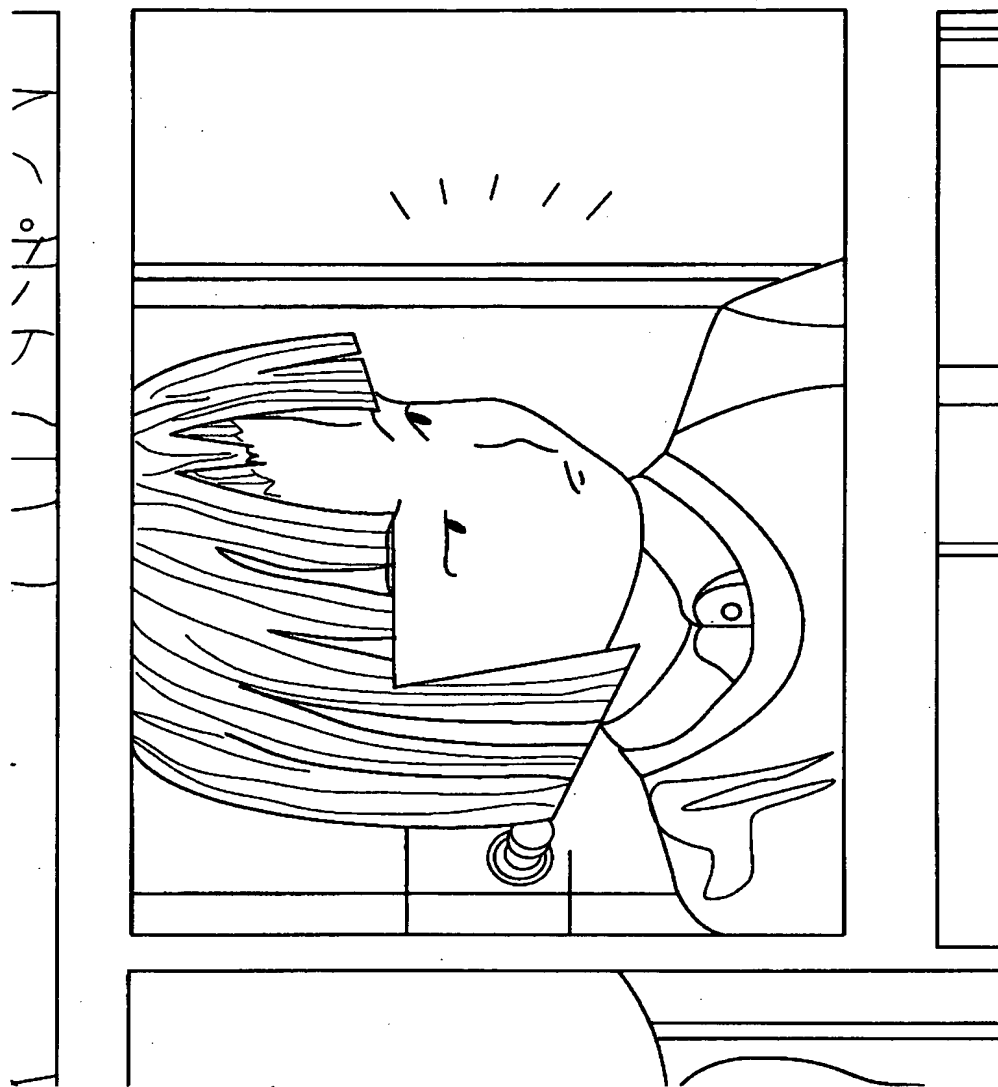


【図 1 0】

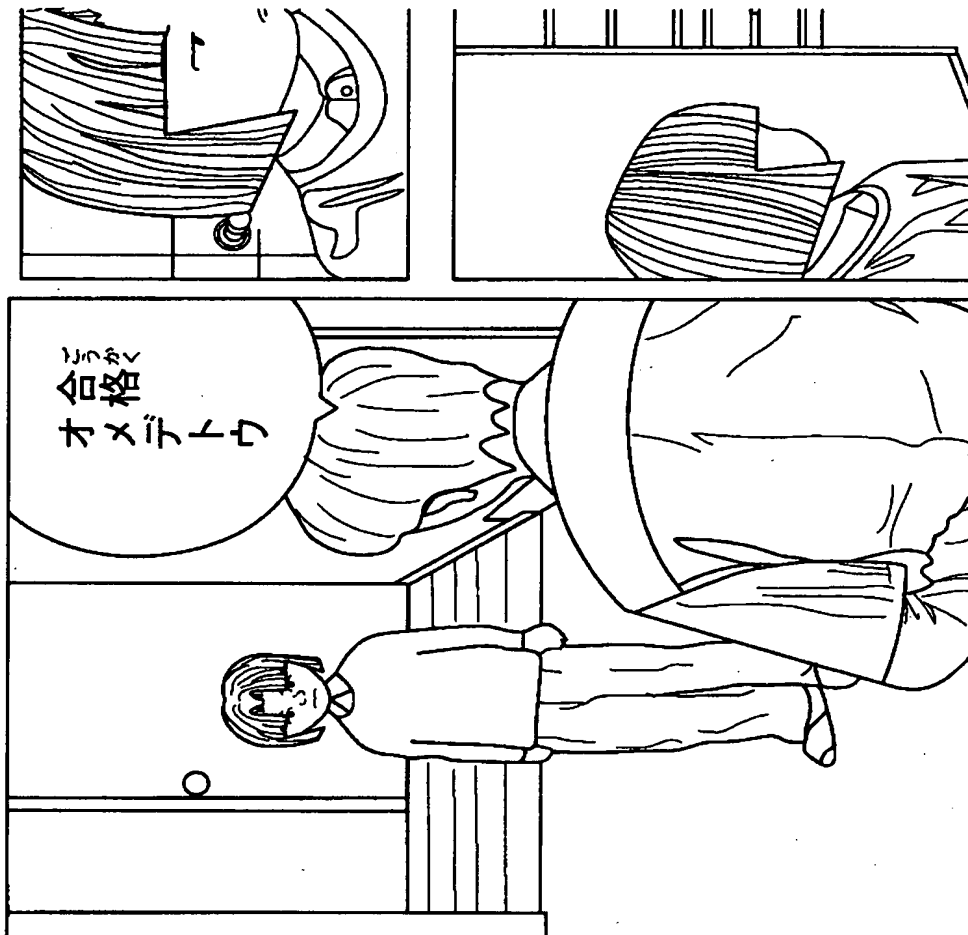




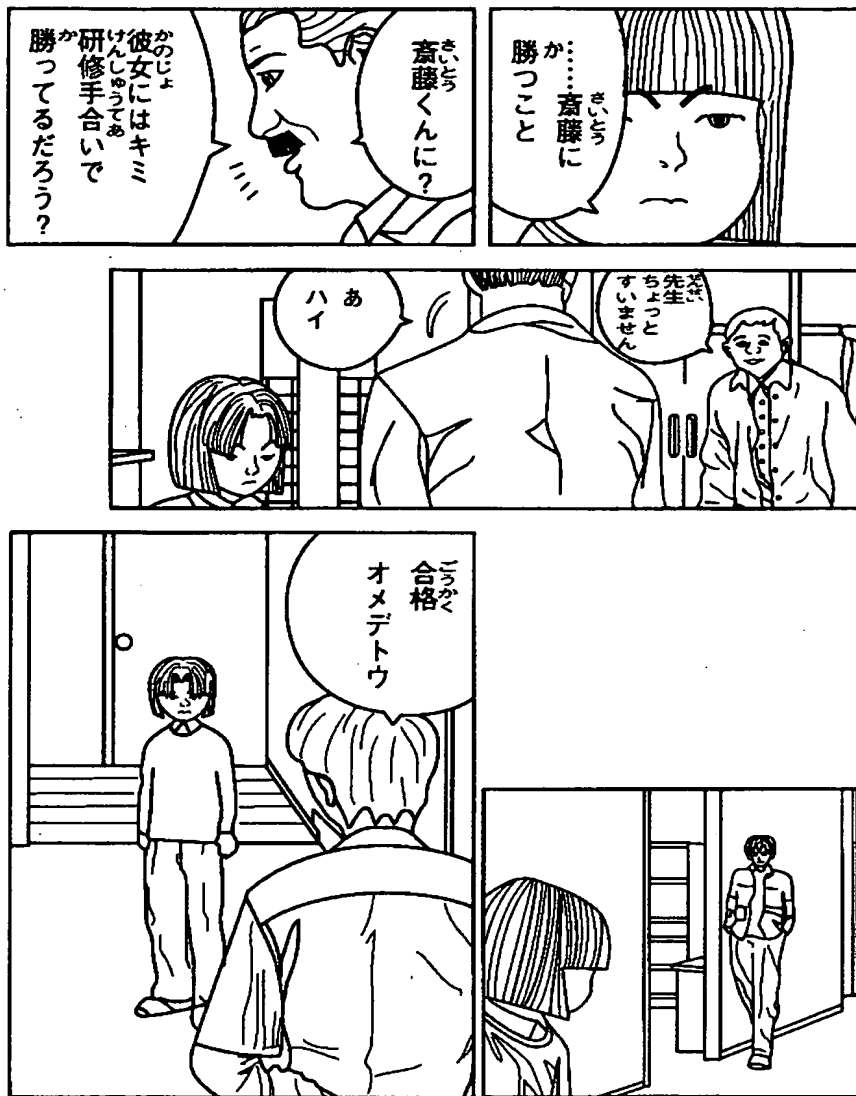
【図 11】



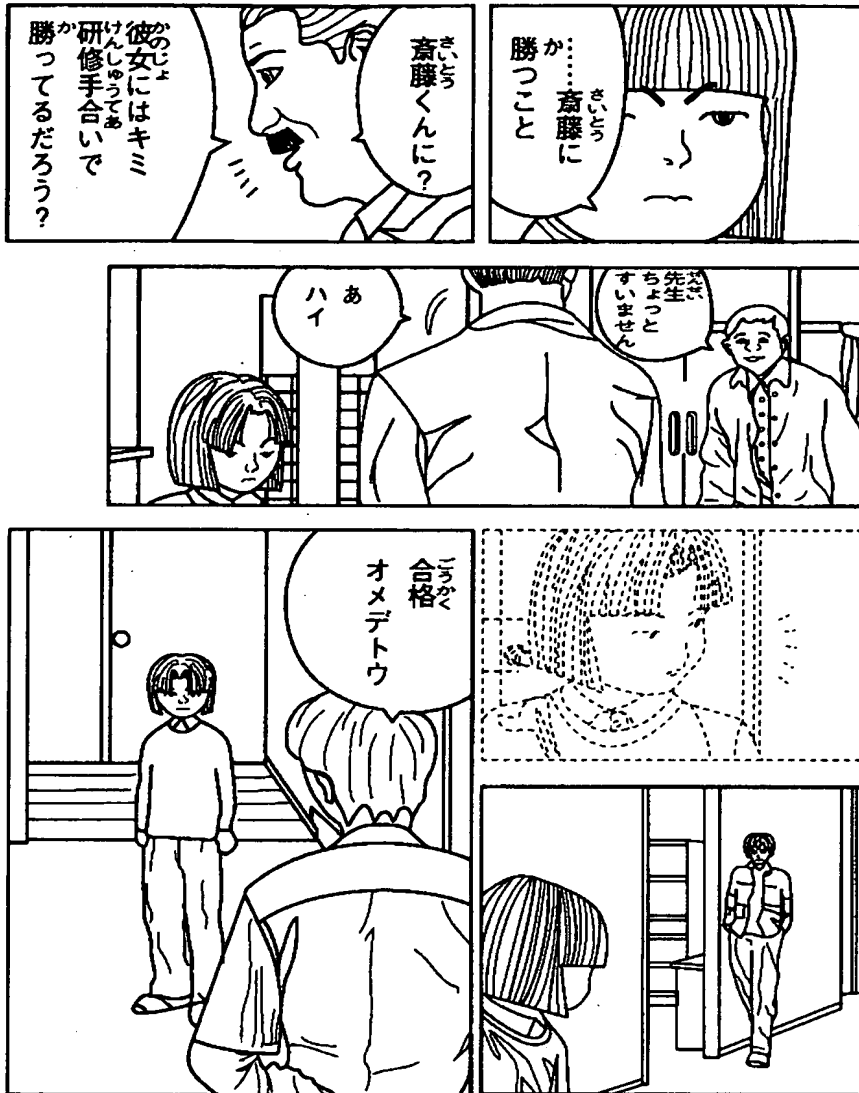
【図12】



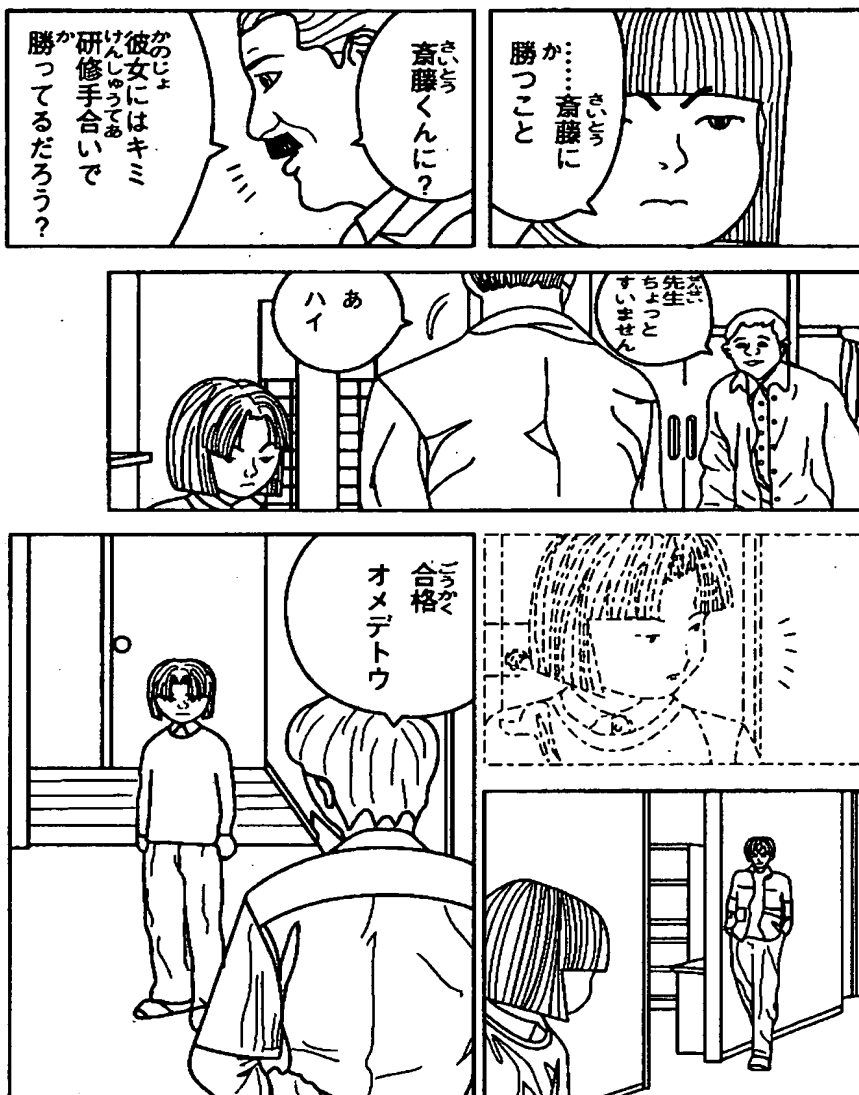
【図13】



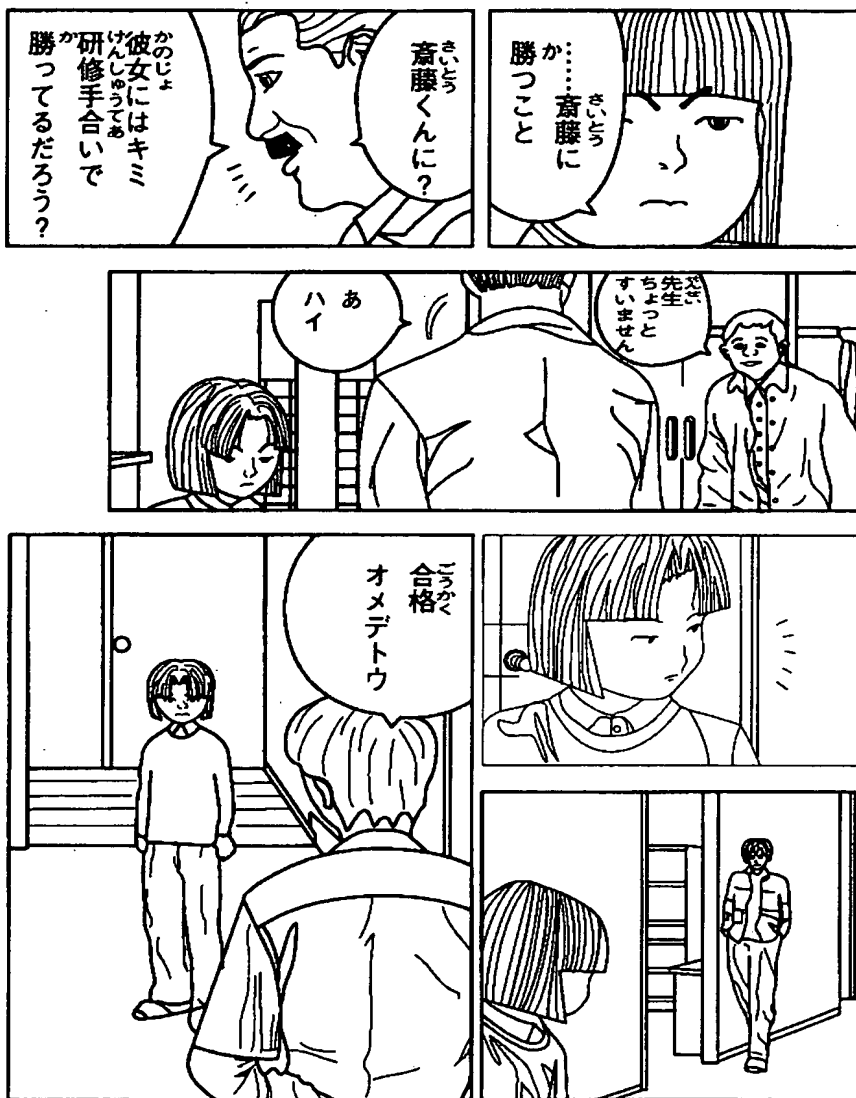
【図14】



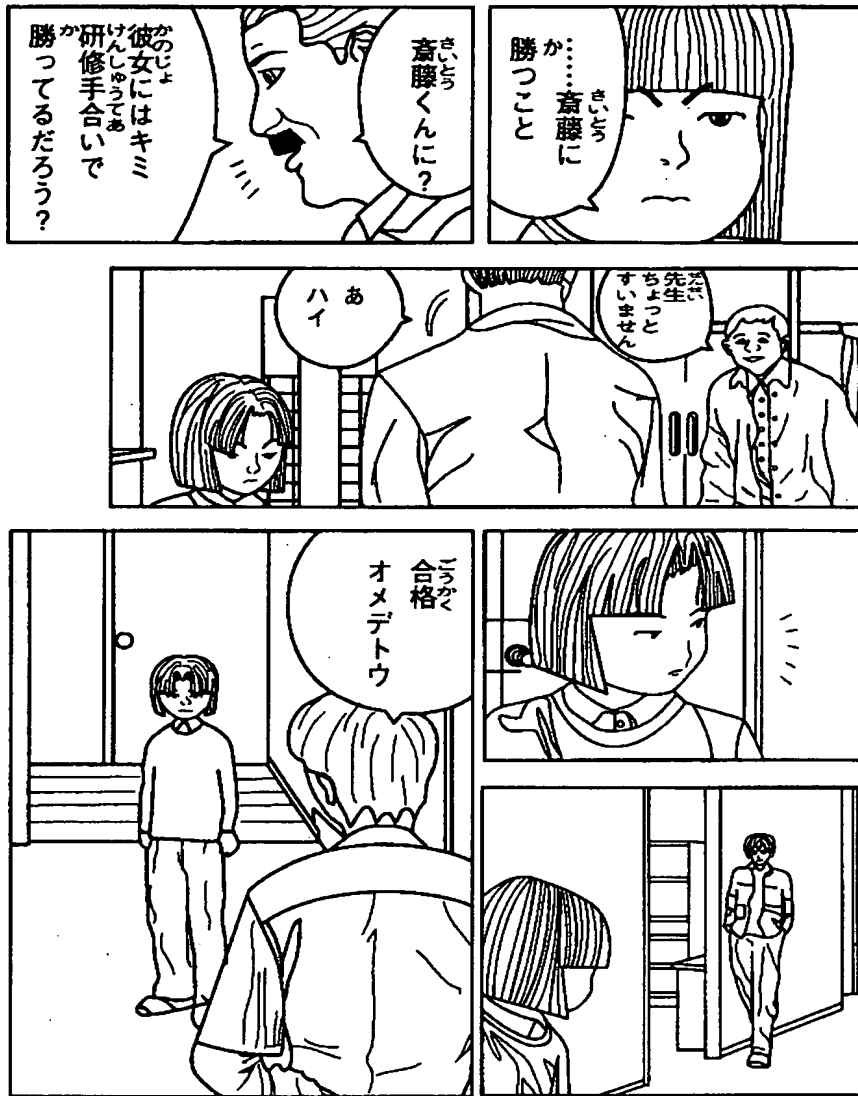
【図15】



【図16】



【図17】



【図 18】

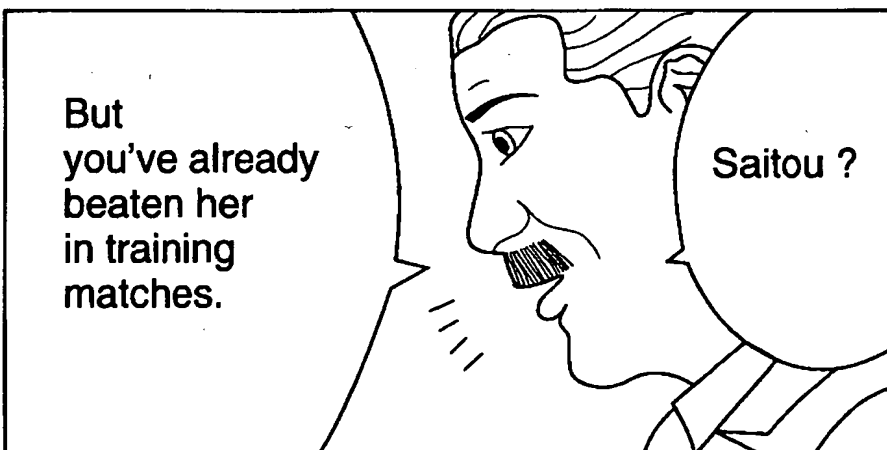
(a)



(b)

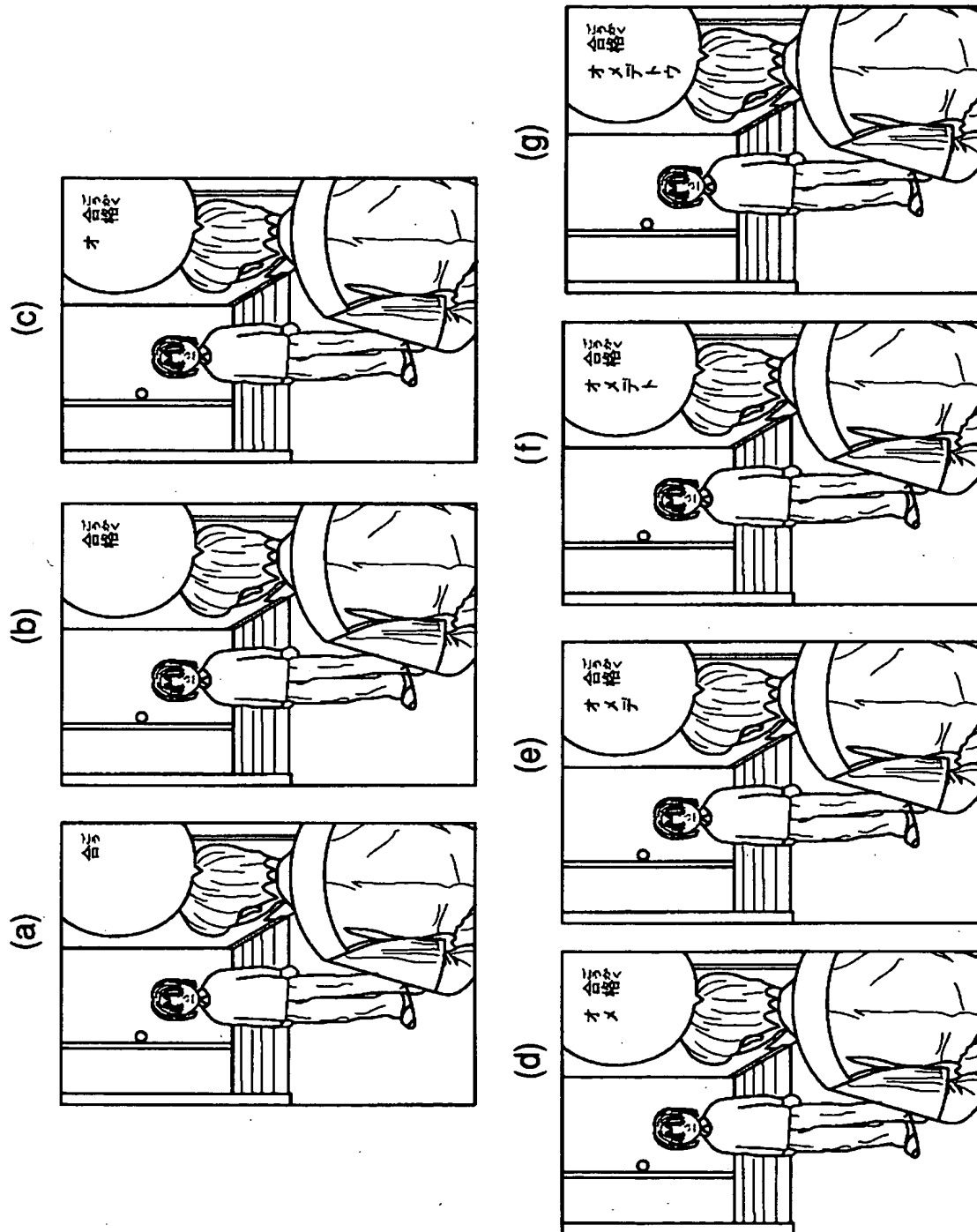


(c)

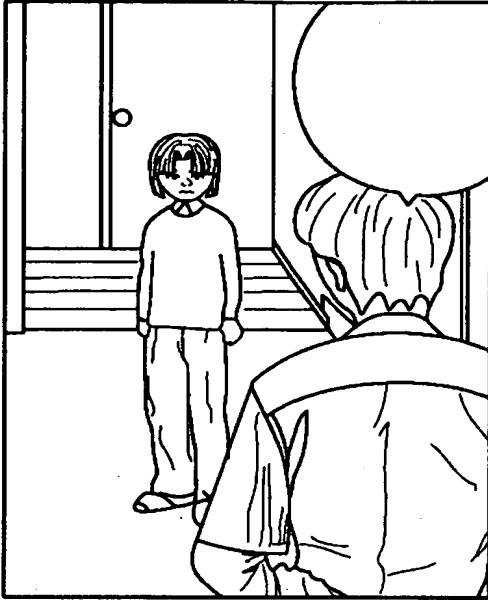




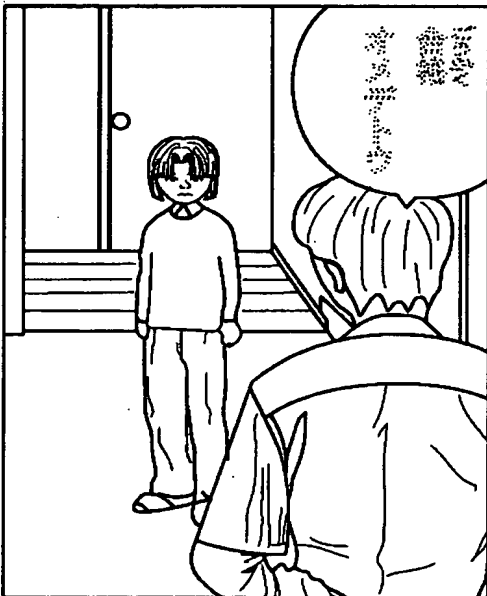
【図19】



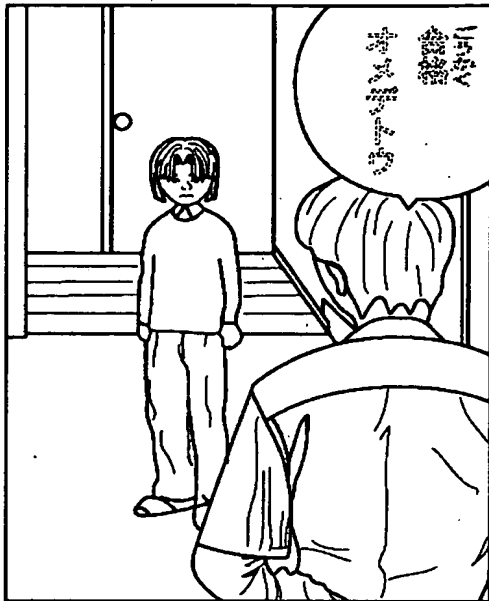
【図 2 0】



【図 2 1】



【図 22】



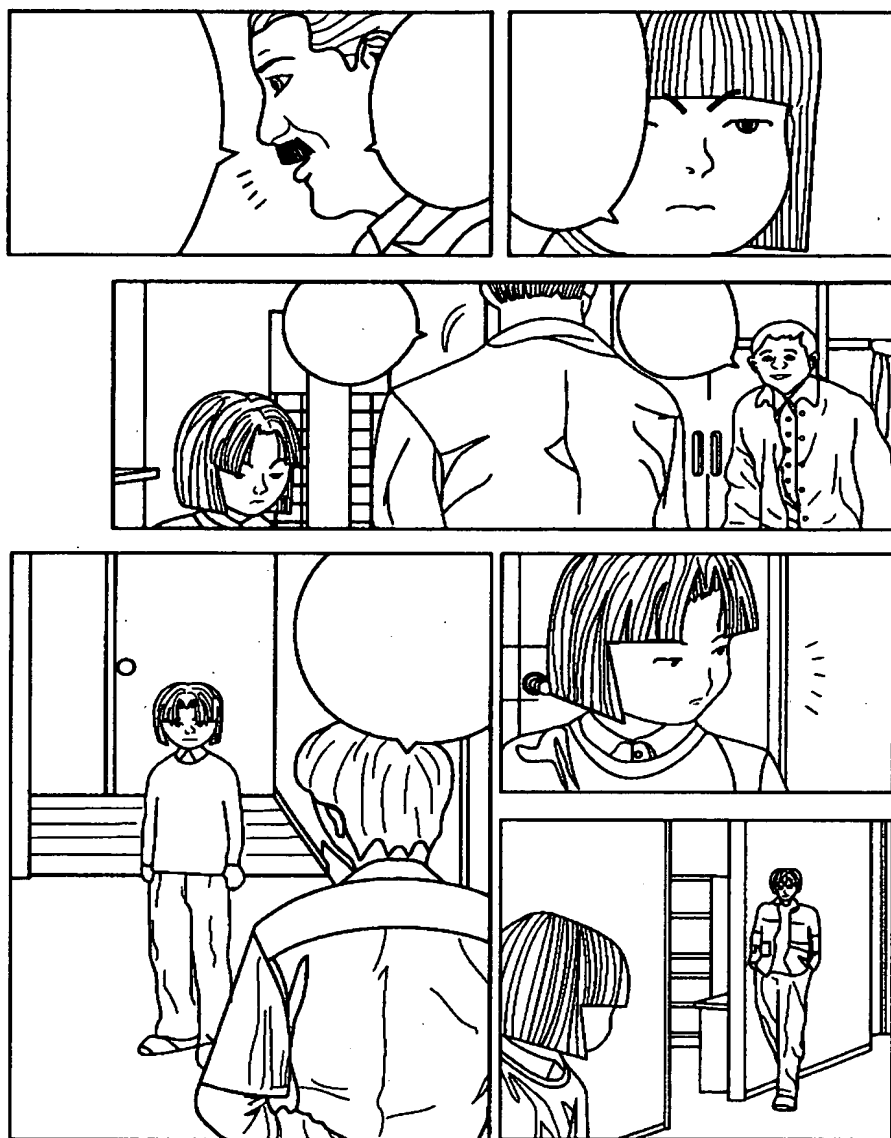
【図 23】



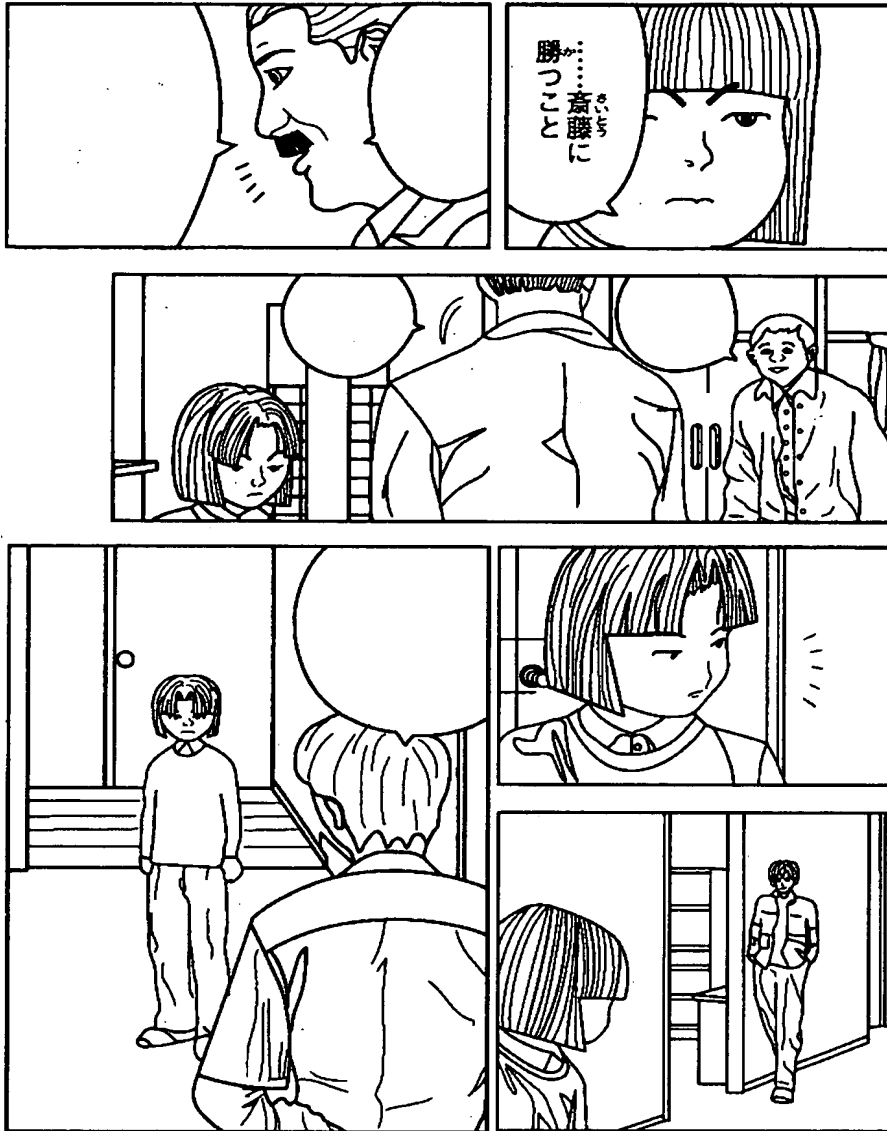
【図 24】



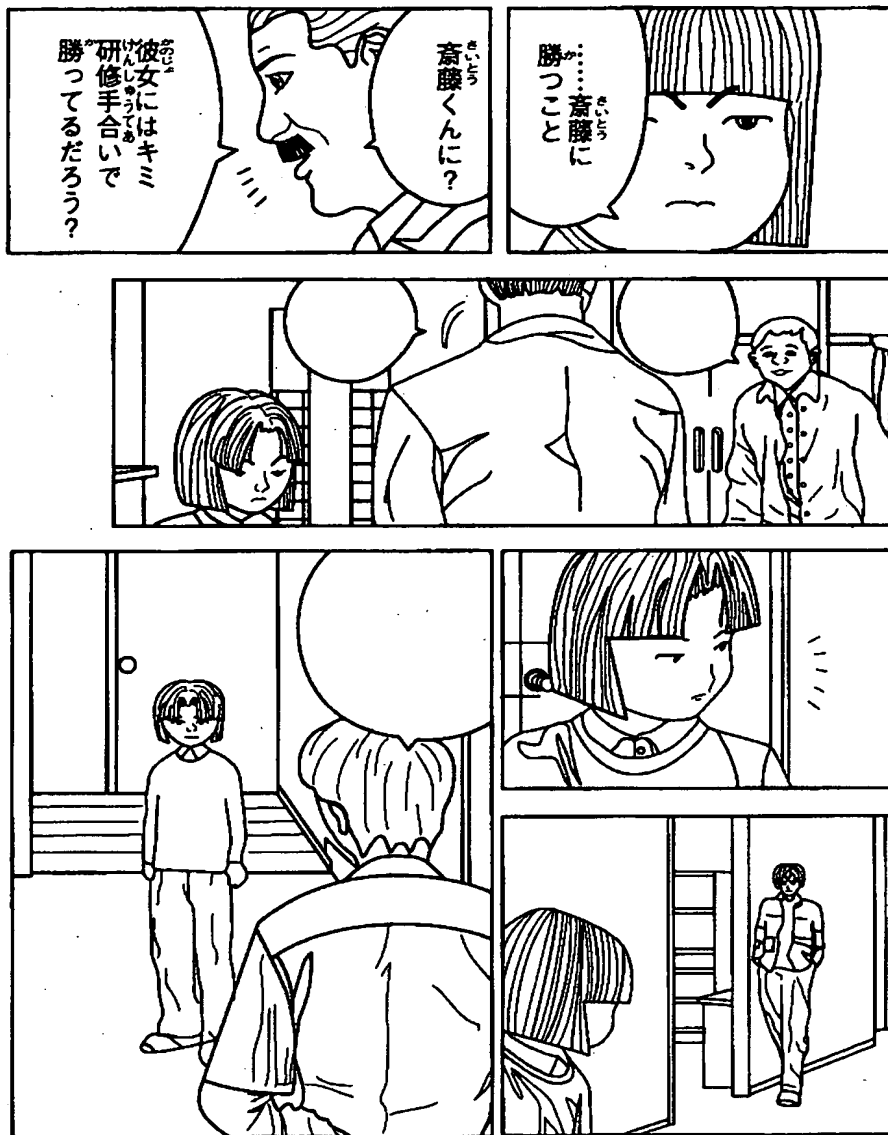
【図25】



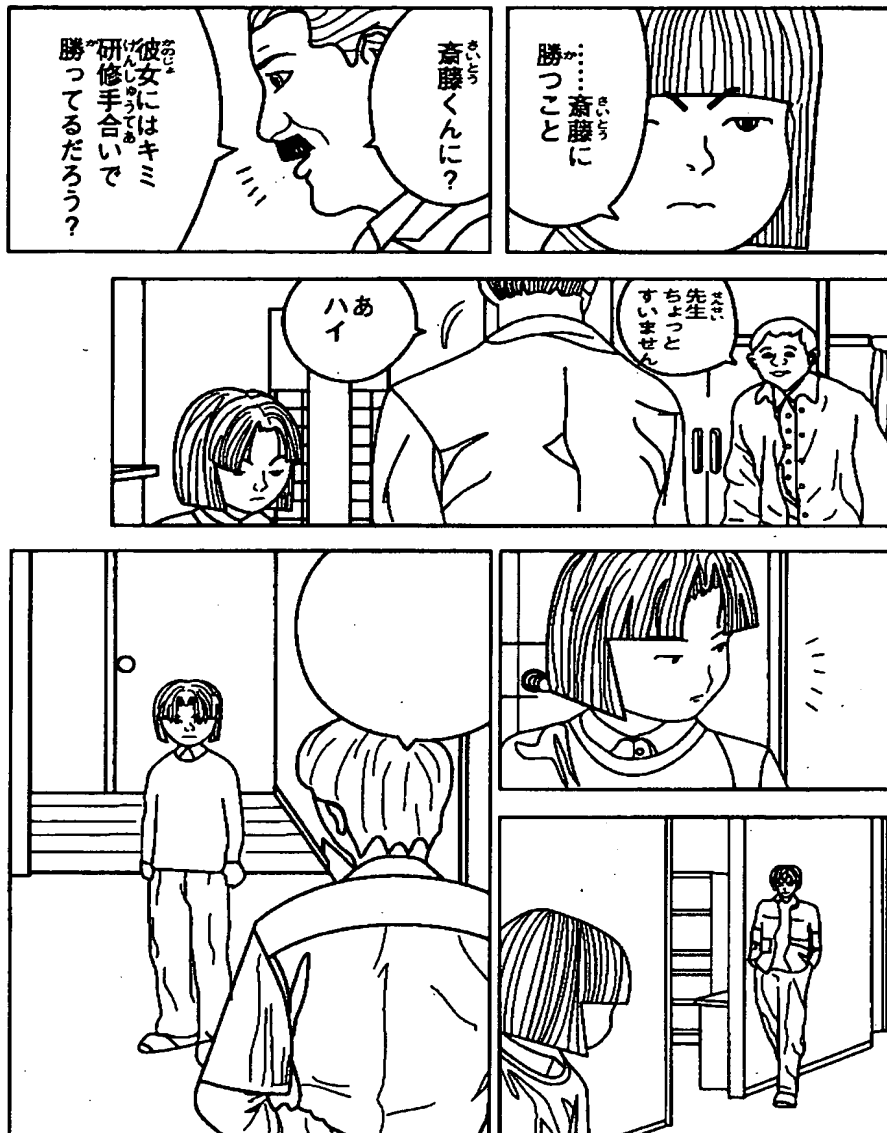
【図26】



【図27】

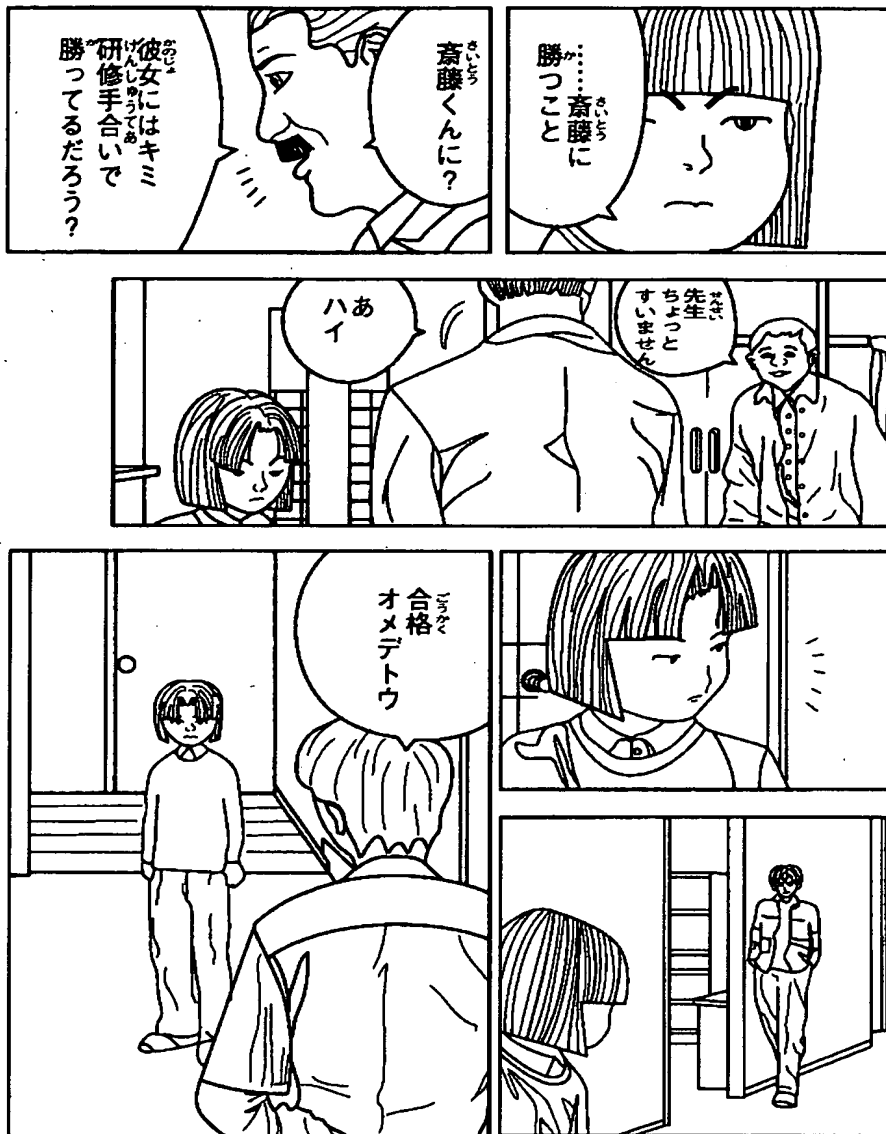


【図28】

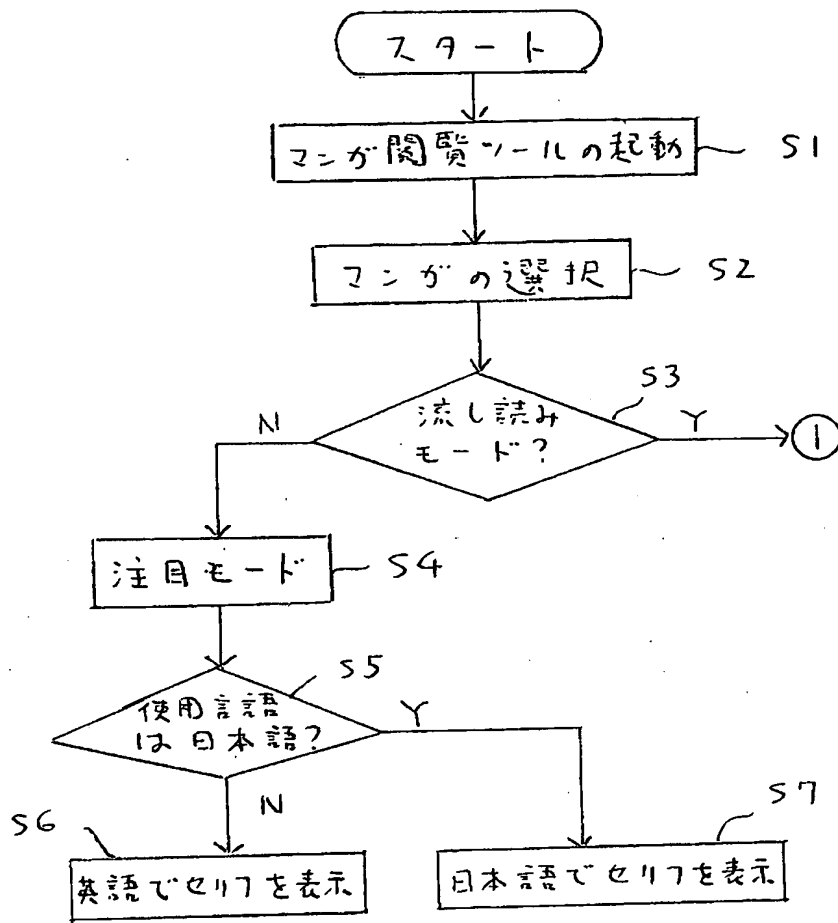




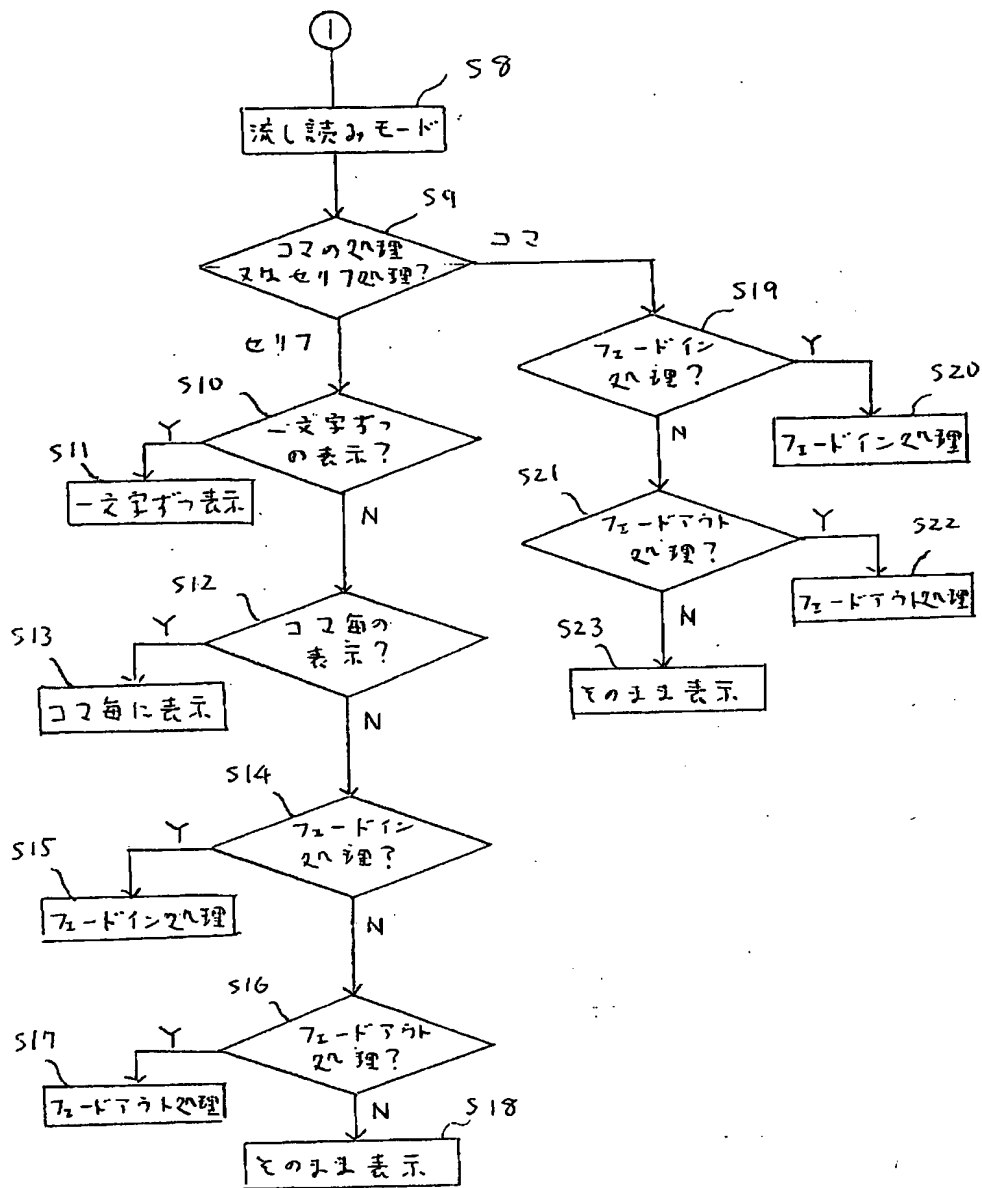
【図29】



【図30】



【図31】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 コンピュータ等の画面上に表示された漫画において登場人物の吹き出しについて、表示の順序、表現方法またコマ全体の表示方法等を自在に表現可能とするプログラムを提供する。

【解決手段】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部 5 1 とコマ画像 5 2 とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムであって、吹き出し部 5 1 とコマ画像 5 2 を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフ 5 3 を文字データとして前記画像データとは別に格納する。

【選択図】 図 1

特2001-059345

## 認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-059345
受付番号	50100301439
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 3月 8日

### <認定情報・付加情報>

【提出日】 平成13年 3月 2日

次頁無

【書類名】 手続補正書  
【整理番号】 01P00007  
【あて先】 特許庁長官 殿  
【事件の表示】  
    【出願番号】 特願2001- 59345  
【補正をする者】  
    【識別番号】 391049002  
    【氏名又は名称】 株式会社スクウェア  
【代理人】  
    【識別番号】 100103757  
    【弁理士】  
    【氏名又は名称】 秋田 修  
【手続補正 1】  
    【補正対象書類名】 明細書  
    【補正対象項目名】 全文  
    【補正方法】 変更  
    【補正の内容】 1  
【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 電子マンガ閲覧プログラム、記録媒体、閲覧方法及び装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムであって、

セリフを示す文字データを利用して、

前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する  
ことを特徴とするプログラム。

【請求項 2】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】 前記吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 6】 少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 7】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 8】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧

覧するためのプログラムを格納した記憶媒体であって、

前記プログラムは、セリフを示す文字データを利用して前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する

ことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 9】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 10】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 11】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示することを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 12】 前記吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 13】 少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 14】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順序に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 8 に記載の記憶媒体。

【請求項 15】 各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための電子マンガ閲覧装置であって、

前記吹き出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹き出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納し、前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する

ことを特徴とする電子マンガ閲覧装置。



【請求項 1 6】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 7】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 8】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示することを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 1 9】 前記吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 0】 少なくとも 1 つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 1】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項 1 5 に記載の電子マンガ閲覧装置。

【請求項 2 2】 各ページが少なくとも 1 つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための閲覧方法であって、

前記吹き出し部と前記コマ画像を画像データとして格納し、

前記吹き出し部に表示するセリフを文字データとして前記画像データとは別に格納し、前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示することを特徴とする閲覧方法。

【請求項 2 3】 各コマを一コマずつ、前記画面上に順次ズーム表示していくことを特徴とする請求項 2 2 に記載の閲覧方法。

【請求項 2 4】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの

中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項22に記載の閲覧方法。

【請求項25】 前記文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示することを特徴とする請求項1に記載の閲覧方法。

【請求項26】 前記吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示することを特徴とする請求項22に記載の閲覧方法。

【請求項27】 少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、

表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうことを特徴とする請求項22に記載の閲覧方法。

【請求項28】 一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくことを特徴とする請求項22に記載の閲覧方法。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、コンピュータ等の画面上に表示される電子漫画における登場人物の吹き出し、及びコマの表示に関するものである。

##### 【0002】

#### 【従来の技術】

従来漫画をコンピュータ等の画面上に表示する場合、紙の上にかかれた漫画をイメージスキャナなどで読み込ませたイメージデータを、そのまま表示するなどを行なっていた。そのため、画像データとセリフデータとは一緒に格納されており、登場人物のセリフを表す吹き出しは、紙面の上にかかれた通りにコマごとに表示されていた。

##### 【0003】

#### 【発明が解決しようとする課題】

そのため、セリフ文字だけを独立して変更すること、例えば、セリフ文字はコマ

の大きさに対して常に一定の倍率で表示されることになり、表示方法に応じて、例えばコマの大きさに合わせて、任意にセリフ文字の大きさを変更することは出来なかった。

【 0 0 0 4 】

また、セリフ文字を一文字ずつ、または一コマずつ等の順序で表示することが出来なかった。また、セリフ、または一コマをフェードイン、フェードアウトといった形式で表示することが出来なかった。

更に、セリフを他の文字に置換えたり、例えば、日本語を英語に変換して表示することも出来なかった。

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、上記した課題に鑑み、コンピュータ等の画面上に表示された漫画において登場人物の吹き出しについて、表示の順序、表現方法またコマ全体の表示方法等を自在に表現可能とするプログラムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムであって、セリフを示す文字データを利用して、前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示するプログラムが得られる。

【 0 0 0 7 】

また、他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示していくプログラムが得られる。

一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なうプログラムが得られる。

【 0 0 0 8 】

また、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き

し内に表示するプログラムが得られる。

【 0 0 0 9 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、吹出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示するプログラムが得られる。

また更に、少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なうプログラムが得られる。

【 0 0 1 0 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していくプログラムが得られる。

【 0 0 1 1 】

更に他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するためのプログラムを格納した記憶媒体であって、前記プログラムは、セリフを示す文字データを利用して前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する記憶媒体が得られる。

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示して記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 2 】

更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なう記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 3 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを吹き出し内に表示する記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 4 】

更に他の本発明の一実施形態によると、吹き出し部に、セリフを所定の順序で一

文字ずつ表示する記憶媒体が得られる。

更に他の本発明の一実施形態によると、少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なう記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 5 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順序に従って、セリフを順次表示していく記憶媒体が得られる。

【 0 0 1 6 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための電子マンガ閲覧装置であって、吹き出し部とコマ画像を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフを文字データとして画像データとは別に格納し、前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 7 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示していく電子マンガ閲覧装置が得られる。

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なう電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 8 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示する電子マンガ閲覧装置が得られる。

また、他の本発明の一実施形態によると、吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示する電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 1 9 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、少なくとも1つのコマがその吹き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なう電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 2 0 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していく電子マンガ閲覧装置が得られる。

【 0 0 2 1 】

また、他の本発明の一実施形態によると、各ページが少なくとも1つのコマからなり、各コマがセリフを表示する吹き出し部とコマ画像とからなる電子マンガを表示装置の画面上で閲覧するための閲覧方法であって、吹き出し部とコマ画像を画像データとして格納し、吹き出し部に表示するセリフを文字データとして画像データとは別に格納し、前記吹き出し部に前記文字データに基づいたセリフを表示する閲覧方法が得られる。

【 0 0 2 2 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、各コマを一コマずつ、画面上に順次ズーム表示していく電子マンガ閲覧方法が得られる。

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、フェードイン処理又はフェードアウト処理の何れかを行なう閲覧方法が得られる。

【 0 0 2 3 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、文字データとして、少なくとも二つの言語に対応する文字データを格納しており、所定の操作により、選択された言語に対応する文字データを前記吹き出し内に表示する閲覧方法が得られる。

また、他の本発明の一実施形態によると、吹き出し部に、セリフを所定の順序で一文字ずつ表示する閲覧方法が得られる。

【 0 0 2 4 】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、少なくとも1つのコマがその吹

き出し部にセリフを含めて表示されており、表示されたセリフ全体に対してフェードイン処理またはフェードアウト処理の何れかを行なう閲覧方法が得られる。

【0025】

また、更に他の本発明の一実施形態によると、一ページ分のコマを画面上に表示し、表示されたコマの中の所定のコマに対して、予め定められたコマの順番に従って、セリフを順次表示していく閲覧方法が得られる。

【0026】

#### 【発明の実施の形態】

本発明による電子マンガ閲覧プログラムの実施形態の一例について、添付の図を参照しながら説明していく。

まず、本発明による電子マンガ閲覧プログラムを実現するための、ネットワークシステムの一例について、添付の図を参照しながら説明していく。

【0027】

図1は、本実施形態を実現することが出来るネットワークゲームシステムのシステム構成の一例を示す。ここで、102はサーバ群を示しており、ユーザーの認証を行なうための認証サーバ群102aと、メッセージの管理を行なうためのメッセージサーバ群102b、メールの管理をするためのメールサーバ群102d、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群102g、そして、本発明によるマンガを処理するためのマンガサーバ群102e、102f等からなる。

【0028】

図2は、上述のシステム構成において、本実施形態では、クライアントシステムとして、家庭用のビデオゲーム機とした場合について述べる。

上述のシステム構成において、本実施形態では、クライアントシステムを家庭用のビデオゲーム機とした場合について説明する。

【0029】

図2は、家庭用のビデオゲーム機であるクライアントシステム103a、103b、103cの使用環境を説明している。これらクライアントシステムは通信ネットワーク101を介してサーバ群102と接続されている。

## 【0030】

クライアントシステム103aは、ゲーム機本体201、テレビ受像機202及びコントローラ203を含む。同様に、クライアントシステム103bはゲーム機本体204、テレビ受像機205及びコントローラ206を含み、クライアントシステム103cは、ゲーム機本体207、テレビ受像機208及びコントローラ209を含む。

## 【0031】

ゲーム機本体201はビューアを起動し、サーバ群102へアクセスする。テレビ受像機202はゲーム機本体201からの画像及び音のデータを出力する。コントローラ203は、ユーザの指示をゲーム機本体201に入力する。

## 【0032】

図3は、ゲーム機本体のシステム構成図を示す。図3において、ゲーム機本体201は、CPU201a、システムメモリ201b、VRAM201c、画像制御モジュール201d、音制御モジュール201e、メモ리카ードスロット201f、I/Oインターフェース201g、通信インターフェース201h、CDROMドライブ201iを含む。

## 【0033】

CPU201aは、システムメモリ201bにロードしたあるいは記憶されているプログラムの制御手順に従い、ゲーム機本体201全体の制御を行なう。

システムメモリ201bは、ROM、RAM等を含む。ROMはBIOSプログラムが含まれており、RAMは制御用データ及びCDROMドライブ201iのCDROMからロードされたビューアプログラムが一時記憶される。

## 【0034】

VRAM201cは、テレビ受像機202へ表示するための画像データを展開し一時記憶する。画像制御モジュール201dはテレビ受像機202へ表示するための画像データを制御する。音制御モジュール201eはテレビ受像機202で出力するための音データを制御する。

## 【0035】

メモ리카ードスロット201fは、CPU201aがビューアを起動時に参照



するデータを記憶してあるメモリカードを差し込むためのインタフェースである。I/Oインタフェース201gは、テレビ受像機202またはコントローラ203等の外部機器とゲーム機本体201とのデータの入出力を行なう。通信インタフェース201hは通信ネットワーク101との通信制御を行なう。

## 【0036】

CDROMドライブ201iは、プログラムを記憶したCDROMを駆動しそのプログラムを読み取る。本実施形態では、ビューアプログラムを記憶したCDROMがCDROMドライブ201iにより読み出され、ビューアプログラムがシステムメモリ201bのRAMへロードされる。

## 【0037】

続いて、所定の手続きを行ないビューアプログラムを起動すると、図4に示すビューアの画面が表示される。図4において、ビューアメニュー画面501には、アカウント502、ナビゲータコマンドボタン503、ゲームコマンドボタン504、スポーツコマンドボタン505、ミュージックコマンドボタン506、マンガコマンドボタン507等が表示されている。

## 【0038】

ここで、ユーザーが、マンガコマンドボタン507を選択決定すると、マンガサーバ群102e、102fへアクセスして、マンガを閲覧するためのマンガ閲覧ツールが起動される。

## 【0039】

そうすると、マンガ閲覧ツール上にマンガ選択画面（図示せず）が表示される。ここで、所定のボタン操作をすることにより、図5に示すマンガの画面が表示される。

## 【0040】

図5は、いわゆる見開きの状態を示している。これは、通常、雑誌を手にとって、見ている状態と同じになる。ここでは、以下「流し読みモード」と呼ぶこととする。

## 【0041】

図5の左側に示す六コマのマンガに基づいて、本発明の詳細について以下に述

べて行く。なお、ここで、マンガを閲覧する順序としては、(a) → (b) → (c) → (d) → (e) → (f) → (g) の順で閲覧するものと予め設定されている。以下、各コマをそれぞれ、コマ a、コマ b、コマ c、コマ d、コマ e、コマ f、コマ g と呼ぶこととする。

【0042】

ここで、登場人物が話すセリフ 53 を表示する部分を吹出し部 52 と呼び、また、それ以外の画像部分をコマ部と呼ぶこととする。

まず、本発明による「コマ送り」機能について、説明を行なう。

【0043】

この機能は、マンガを一コマずつ、順番に表示する機能である。以下、上記した「流し読みモード」に対して、このモードは、「注目モード」と呼ぶこととする。

【0044】

この「注目モード」を選択すると、まず最初に図 6 に示すコマが表示される。これは、図 5 のコマ a が、ズームアップ表示されたものであり、図 5 のコマ a が、そのコマの大きさに応じて、画面上で最適な大きさで表示されるように、自動的に拡大されて表示される。

【0045】

続いて、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図 7 に映像が切り替わる。このコマは、図 5 b に対応しており、図 6 に示すコマと同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

更に、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図 8 に映像が切り替わる。このコマは、図 5 c に対応しており、図 6 に示すコマと同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

【0046】

但し、このコマの場合、横長のコマであるため、図 8 に示すように、コマの横幅が、画面表示可能領域の横幅に応じて設定されるため、画面上では、コマ a 及びコマ b の下側の一部、またコマ d 及びコマ f の上側の一部が表示されることとなる。

## 【0047】

次に示す図9は、コマcをズームアップ表示したものである。このズームアップ表示は、コントローラによる他の所定の操作により、行なわれる。ここで、表示される画面の領域は、ユーザーの操作により、移動する。またこの時、ズームの倍率もユーザーの操作に応じて変更される。

## 【0048】

更に、コントローラを用いて、所定の操作をすることにより、次のコマである図10、図11、図12に映像が切り替わっていく。それぞれのコマは、コマd、コマe、コマfに夫々対応しており、図6に示すコマと同様、このコマの大きさに応じて最適な大きさが自動的に選択される。

## 【0049】

また、図12に示すように、コマの縦幅が画面表示可能領域の縦幅と等しく設定される場合には、コマfの右方向に存在するコマd、コマeの左側の一部も、画面上に表示されることとなる。

## 【0050】

上記した様に、本発明によるコマ送り機能を用いることにより、利用者は、自分に適した速さでマンガの一コマ、一コマを拡大し順番に見ていくことが可能となる。

## 【0051】

続いて、本発明によるコマ全体のフェードイン、フェードアウト機能について述べていく。

図13は、図5の左側の図（コマaからコマfまでを指す）において、コマdが表示されていない図である。動作としては、フィルターが、コマd全体にフィルターがかけられている。また、他の方法により、同様の効果を生じさせてもよい。

## 【0052】

次の図14は、コマdが、薄く表示された状態を示している。

また次の図15は、コマdが、図14より濃く表示された状態を示している。

同様に、図16は、コマdが、更に濃く表示されている状態を示している。

そして、図17は、コマdが、完全に表示された状態を示している。また、上記した操作を逆方向に行なうことにより、逆にコマ全体が逆に徐々に消えていくフェードアウト（薄くなっていく）効果を出すことが可能となる。

## 【0053】

このように、本発明による「コマ全体のフェードイン、フェードアウト機能」を用いることにより、コマ全体のフェードイン、フェードアウトという、従来の電子マンガ表示装置には無い効果を奏することが可能となり、利用者は自然にそのフェードイン（フェードアウト）効果のかけられたコマを注意を向けることになる。

## 【0054】

また、この「コマ全体のフェードイン、フェードアウト機能」をかける対象領域の形状は、コマ全体はもちろん、円形、三角形、星型等の形状を採用することにより、より利用者の注意を引くことが可能となる。

## 【0055】

続いて、本発明による「セリフの言語の変換機能」について、述べていく。

図18（a）は、図5のコマbにおいて、セリフの部分の表示が無い場合を示している。

## 【0056】

ここで、日本語表記を選択した場合には、日本語によるセリフが吹き出しに挿入され、図18（b）に示す表示となる。一方、英語表記を選択した場合には、英語によるセリフが吹き出しに挿入され、図18（c）に示す表示となる。

## 【0057】

このように、ユーザーの選択に応じた言語に応じてセリフが、吹き出しに表示されるため、予め複数言語に対応した文字データを備えておくことにより、多数の国々のユーザーが、同じマンガを楽しむことが可能となる。

## 【0058】

また、図18（a）では、吹き出しが人物の右側と左側の両側に設けられているが、吹き出しを内容に応じて、右側の吹き出しを表示し、次に左側の吹き出しを表示することにより、実際の会話と同じ順序で表示することができる。

## 【 0 0 5 9 】

続いて、本発明によるセリフの順次表示機能について、述べていく。

図 1 9 は、図 5 のコマ f において、セリフの部分の表示が、「合」一字のみ表示されている場面を示している。

## 【 0 0 6 0 】

続いて、図 1 9 ( b ) は、図 1 9 ( a ) において更に一文字追加され「合格」の二文字が表示されている画面を表示しており、図 1 9 ( a ) が表示された状態から予め定められた時間が経過すると、図 1 9 ( b ) が表示されることになる。

## 【 0 0 6 1 】

以下同様に、図 1 9 ( c ) 、図 1 9 ( d ) 、図 1 9 ( e ) 、図 1 9 ( f ) 、図 1 9 ( g ) と場面が進むにつれて、「お」、「め」、「で」、「と」、「う」の文字が一字ずつ追加されて表示され、最終的には、図 1 9 ( g ) に示すように、「合格おめでとう」とセリフが全て表示される。

## 【 0 0 6 2 】

上記したように、セリフが一文字ずつ表示されることにより、利用者はセリフの内容を確実に把握することが容易になる。

## 【 0 0 6 3 】

次に、本発明による「セリフのフェードイン、フェードアウト機能」について述べていく。図 2 0 は、図 5 の左側の図（コマ a からコマ f までを指す）において、コマ f においてセリフが表示されていない図である。動作としては、フィルターが、コマ f の吹き出し部 6 1 全体にかけられている。また、他の方法により、同様の効果を生じさせてもよい。

## 【 0 0 6 4 】

次の図 2 1 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、薄く表示された状態を示している。また次の図 2 2 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、図 2 1 より濃く表示された状態を示している。

## 【 0 0 6 5 】

同様に、図 2 3 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、更に濃く表示されていく状態を示している。そして、図 2 4 は、吹き出し部 6 1 内のセリフが、完全に表示

された状態を示している。

【0066】

また、上記した操作を逆方向に行なうことにより、逆に吹き出し部内のセリフ全体が完全に表示された状態から徐々に消えて行くフェードアウト（薄くなっていく）効果を出すことが可能となる。

【0067】

上記した本発明による「セリフのフェードイン、フェードアウト機能」によると、特定のコマの吹き出し部内のセリフが徐々に表示されてくるため、利用者は、その特定のコマに対して注意を向けるとともに、セリフの内容を把握することが容易になる。

【0068】

続いて、本発明による「コマ毎の順次セリフ表示機能」について述べていく。

図25は、コマaからコマfまでの全てのコマの吹き出し部が、空白の状態である。所定の操作を行なうことにより、コマaの吹き出し部にセリフが書き込まれ、図26に示す、セリフが表示された状態である。

【0069】

続いて、コマbの吹き出し部にセリフが書き込まれ、図27に示す、セリフが表示された状態である。ここで、コマaの吹き出し部は、表示されたままである。

引き続き、コマcの吹き出し部にセリフが書き込まれ、図28に示す状態となる。ここで、コマa及びコマbの吹き出し部は、表示されたままである。

【0070】

そして、コマfの吹き出し部にセリフが書き込まれ、図29に示す状態となる。ここでは、全てのコマの吹き出しにセリフが書き込まれている。

このように、本発明の「コマ毎の順次セリフ表示機能」によると、セリフがコマずつ、順を追って表示されるため、利用者は、マンガのストーリーにそって、セリフを読んでいくことが容易に出来る。

【0071】

また、すでにセリフが表示されたコマについては、セリフが引き続き表示され

た状態であるため、再度読み直すことが可能となる。その一方、これから読む部分については、そのコマに進むまではセリフが表示されないため、先のコマのセリフを早く読んでしまい、興味をそがれるといったことがなくなる。

## 【0072】

また、上記した例において、セリフを表示する場合、そのセリフの縁取りを例えば白色で行なうことにより、より鮮明に表示することが可能となる。また、縁取りの色を変更することにより、より利用者の注意をひくことが可能となる。

## 【0073】

次に、上記した機能を用いてマンガ閲覧を行う場合の一例について、図30、31に示すフローチャートを用いて、説明していく。

まず、マンガ閲覧ツールを起動する(S1)。そうすると、マンガ選択画面となるので、ここでマンガの選択を行う(S2)。次に、流し読みモードにするかの選択を行い(S3)、流し読みモードで無ければ、注目モード(S4)に進む。

## 【0074】

続いて、使用言語が日本語であるかそうで無いかの選択を行い(S5)、日本語を選択すれば、日本語でセリフの表示を行う(S7)。ここで、日本語を選択しなければ、英語でセリフの表示を行う(S6)。

## 【0075】

一方、S3で流し読みモードを選択した場合、流し読みモードとなる(S8)。続いて、コマの処理であるか、セリフの処理であるかの選択を行い(S9)、コマ処理が選択された場合、S19に進む。ここで、フェードイン処理であるか否かが判断され(S19)、フェードイン処理である場合は、フェードイン処理を行ない(S20)、そうでない場合は、S21に進む。続いて、フェードアウト処理であるか否かが判断され、そうである場合は、フェードアウト処理が行われ(S22)そうでない場合は、そのまま表示されることとなる。

## 【0076】

また、S9において、セリフ処理が選択された場合、一文字ずつの処理が否かが判断される。一文字ずつの処理が選択されれば、一文字ずつセリフが表示され

(S 1 1)、そうでなければ、S 1 2に進み、コマ毎の表示であるかが判断される。ここでコマ毎の表示が選択されれば、コマ毎にセリフが表示される(S 1 3)。そうでなければ、S 1 4に進み フェードイン処理であるか否かが判断され (S 1 4)、フェードイン処理である場合は、フェードイン処理を行ない (S 1 5)、そうでない場合は、S 1 6に進み、フェードアウト処理であるか否かが判断される。、ここで、フェードアウト処理である場合は、フェードアウト処理が行われ (S 1 7) そうでない場合は、そのまま表示されることとなる (S 1 8)。

上記した例はあくまでも一例であり、その他の組み合わせもあることはいうまでもない。

【 0 0 7 7】

【発明の効果】

以上の述べたように、セリフ及び画像を自在に表示することが可能な電子マンガを提供できるプログラム、媒体、あるいは装置が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明によるカードゲームを実現するためのネットワークシステムの概念図である。

【図 2】 本発明による図 1 に示したネットワークにおいて、クライアントシステムとして家庭用ゲーム機を用いた場合の図である。

【図 3】 図 2 に示した家庭用ゲーム機のシステム構成図である。

【図 4】 本発明によるビューアを示す図である。

【図 5】 本発明による見開き表示を示す図である。

【図 6】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 7】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 8】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 9】 本発明によるズームアップを説明する図である。

【図 1 0】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 1 1】 本発明によるコマ送りを説明する図である。

【図 1 2】 本発明によるコマ送りを説明する図である。



- 【図 1 3】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。
- 【図 1 4】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。
- 【図 1 5】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。
- 【図 1 6】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。
- 【図 1 7】 本発明による一コマのフェードインを説明する図である。
- 【図 1 8】 本発明による日本語、英語の変換を説明するための図である

。 【図 1 9】 本発明によるセリフを一文字ずつ表示するための説明図である。

【図 2 0】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 2 1】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 2 2】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 2 3】 本発明によるセリフ全体をフェードインするための説明図である。

【図 2 4】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 2 5】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 2 6】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 2 7】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 2 8】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 2 9】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 3 0】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【図 3 1】 本発明によるセリフを一コマずつ表示するための説明図である。

【符号の説明】

5 0 1 ビューアメニュー画面

5 0 7 マンガコマンドボタン

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2001-059345
受付番号	50200596383
書類名	手続補正書
担当官	田口 春良 1617
作成日	平成14年 5月15日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成14年 4月24日
【補正をする者】	
【識別番号】	391049002
【住所又は居所】	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
【氏名又は名称】	株式会社スクウェア
【代理人】	申請人
【識別番号】	100103757
【住所又は居所】	東京都中央区八丁堀1-4-5 川村八重洲ビル 4階
【氏名又は名称】	秋田 修

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日	1995年 9月25日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名	株式会社スクウェア